ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ
Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ GRIM FANDANGO

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ HOME USER

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 104 ΜΑΡΤΙΟΣ 1999 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



MYTH 2

Ο Πυρετός των STRATEGIES!

THIEF: THE DARK PROJECT

BLOOD 2

FALCON 4.0

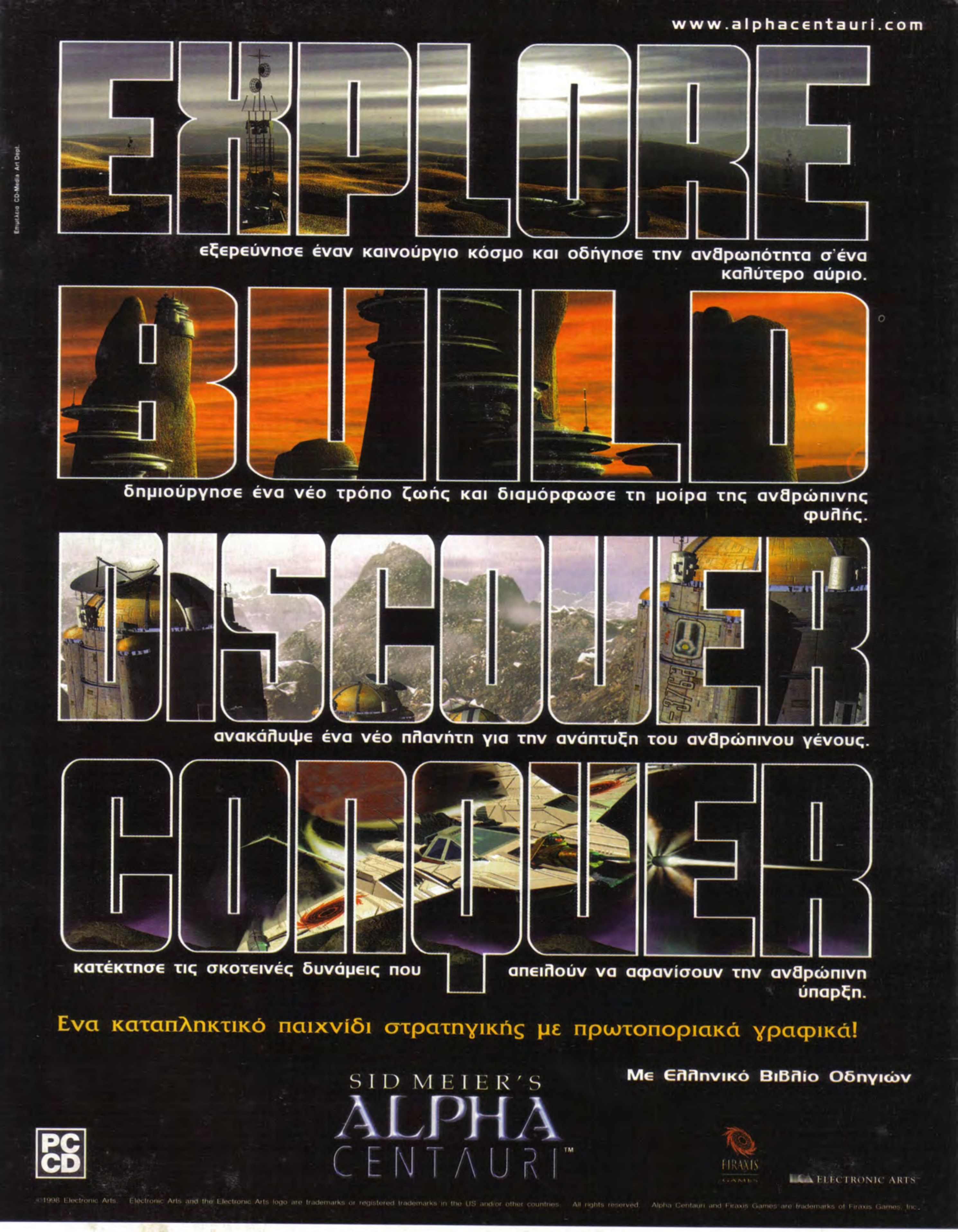
SIM CITY 3000

ROGUE SQUADRON

GANGSTERS

SPEEDBUSTERS

ΘΕΜΑ Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ 3D



www.alphacentauri.com
EXPLORE
εξερεύνησε έναν καινούργιο κόσμο και οδήγησε την ανθρωπότητα σ'ένα καλύτερο αύριο.
BUILD
δημιούργησε ένα νέο τρόπο ζωής και διαμόρφωσε τη μοίρα της ανθρώπινης φυλής.
DISCOVER
ανακάλυψε ένα νέο πλανήτη για την ανάπτυξη του ανθρώπινου γένους.
CONQUER
κατέκτησε τις σκοτεινές δυνάμεις που απειλούν να αφανίσουν την ανθρώπινη ύπαρξη.
Ενα καταπληκτικό παιχνίδι στρατηγικής με πρωτοποριακά γραφικά!
Με Ελληνικό Βιβλίο Οδηγιών
SID MEIER'S
ALPHA CENTAURI™
PC CD
FIRAXIS GAMES
ELECTRONIC ARTS
©1998 Electronic Arts. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks in the US and/or other countries. All rights reserved. Alpha Centauri and Firaxis Games are trademarks of Firaxis Games, Inc.
Επιμέλεια CD-Media Art Dept.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ

Ίσως νομίζετε ότι είμαστε πρωτοπόροι μόνο στα ελληνικά παιχνίδια...



Manager ελληνικού ποδοσφαίρου.



Δημιουργήστε τη δική σας αποικία.



Ένα "επιτραπέζιο" στον υπολογιστή σας.



Η πολεμική αναμέτρηση Ελλάδας-Τουρκίας.



Ο πιο σταθερός τίτλος της ελληνικής αγοράς



Ένα γνωστό παιχνίδι σε νέα έκδοση

...κι όμως, πρωτοπορούμε με την τριαντάχρονη εμπειρία μας και στα εκπαιδευτικά προγράμματα...



Μηχανική, θερμοδυναμική, μοριακή φυσική, ταλαντώσεις, κύματα.



Ηλεκτρισμός, μαγνητισμός, οπτική, μοντέρνα φυσική.



Ο μοναδικός τίτλος με εντελώς "εικονικά πειράματα"



Γραφική παράσταση και κίνηση των συναρτήσεων.



Γίνε ζωγράφος εύκολα και απλά.



Ζωγραφική-χαρτοκοπτική, παζλ, δημιουργία ιστοριών

αλλά και στις "Ζωντανές ιστορίες με παιχνίδια", που συνδυάζουν και τα δύο !



Ο πασίγνωστος κινέζικος θρύλος με πολλά παιχνίδια.



Η πιο "ελληνική" ιστορία του Ιουλίου Βερν μαζί με ένα παιχνίδι στρατηγικής.



Ο μυθικός ήρωας ζωντανεύει πάλι μαζί με πολλά παιχνίδια.



Συντρόφευσε τον Οδυσσέα στην επιστροφή του στην Ιθάκη με πολλά παιχνίδια.



Η ρομαντική ιστορία του Ιουλίου Βερν μαζί με πολλά παιχνίδια.

Τα καλύτερα όμως έρχονται μέσα στο 1999!



Το πρώτο ελληνικό αστυνομικό παιχνίδι με φωτορεαλιστικά γραφικά και πραγματικούς ηθοποιούς που διαδραματίζεται στην Αθήνα και στη Θεσσαλονίκη



Το πρώτο ελληνικό παιχνίδι στρατηγικής με υπέροχα γραφικά και ηχητικά εφέ που εθίζουν!



Η μεγάλη έκπληξη! Για όσους η "Κρίση στο Αιγαίο" φάνηκε καλή αλλά λίγη... Για όσους με το "Γίνε Πρόεδρος" κατάλαβαν ότι επιμένουμε ελληνικά. Για όσους άκουσαν ότι κάτι καλό ετοιμάζουμε...

Με την αγάπη σας, σιγά σιγά, κάνουμε πραγματικότητα τα όνειρά σας!

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ

Πρωτοπορία στην τεχνολογία της γνώσης

Λ. ΕΙΡΗΝΗΣ 7, 163 45 ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ ΤΗΛ.: 9937645-6 FAX: 9937211 WEB.: www.genadios.edu.gr E-mail: mail@genadios.edu.gr

EDITORIAL

Λένε ότι ο Μάρτιος είναι νεκρή περίοδος για τα παιχνίδια, διότι οι εταιρίες -λένε- δεν ενδιαφέρονται να παρουσιάσουν τίτλους στις αρχές της άνοιξης - λένε. Οσοι ισχυρίζονται όμως όλα αυτά δεν μου λένε κι εμένα πώς σε μια τόσο νεκρή περίοδο βγήκαν μαζεμένα τόσα αξιόλογα παιχνίδια και μάλιστα σε όλες τις γνωστές κατηγορίες παιχνιδιών; Υπάρχουν νέες κυκλοφορίες για adventur-άδες, για RPG και strategy fans, για simulation addicts και για... barbarians (κοινώς, για shoot'em up gamers)! Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, βρέχει κιόλας! Ο πιο καλός καιρός για να ξεκινήσετε ένα παιχνίδι και να ασχοληθείτε μαζί του με τις ώρες, χωρίς να σας ενοχλήσει κανείς με ερωτήσεις του στιλ: "Μα κοίτα τι ωραίο καιρό κάνει! Γιατί δεν πας έξω με τους φίλους σου και κάθεσαι χωμένος εδώ μέσα, μπροστά σε αυτό το χαζοκούτι; Θα χαλάσεις τα μάτια σου!".

Adventur-άδες, ανοίξτε τα μεγάλα και ωραία αυτιά σας και ακούστε: Ηρθε το Thief, ένα παιχνίδι που επαναπροσδιορίζει τη φιλοσοφία των adventure, των role playing και των action games ταυτοχρόνως. Ενα παιχνίδι που θα μπορούσε να αποτελέσει κατηγορία από μόνο του. Ενα παιχνίδι που θα σας ανταμείψει μόνο και μόνο χάρη στην πρωτοτυπία του σεναρίου του. Είμαι πεπεισμένος ότι το Thief θα γεννήσει μόνο δύο συναισθήματα στους gamers όλου του κόσμου: Είτε θα το αγαπήσουν είτε θα το μισήσουν. Αποκλείεται πάντως να μείνουν αδιάφοροι.

Τα strategy games πάλι "καπέλωσαν" όλες τις άλλες κατηγορίες στο παρόν τεύχος. Δεν είναι δικό μας σφάλμα και μη μας κακολογείτε. Τι φταίμε δηλαδή εμείς αν βγήκαν ταυτόχρονα το Myth 2, το Gangsters και το Sim City 3000; (Καλά, αυτό το τελευταίο είναι ένα ιδιαίτερο κομμάτι της εν λόγω κατηγορίας παιχνιδιών, αλλά δεν παύει να είναι ένας σημαντικότατος τίτλος.) Για το Myth 2 δεν χρειάζεται να πούμε πολλά. Το βασικό concept (πολύ "χάι" έκφραση, έτσι;) το ξέρετε. Αυτό που δεν ξέρετε είναι ότι το Gangsters θα σας ρίξει στα πλοκάμια της μαφίας και αλίμονό σας...

Στο αφιέρωμα του τεύχους θα βρείτε ό,τι εκτυπωτή τραβά η καρδούλα σας. Από τους παλιούς, καλούς και αγαπημένους dot matrix μέχρι τους δημοφιλέστερους τη στιγμή αυτή inkjet και τους πιο προηγμένους ασπρόμαυρους laser. Είπαμε να συμπεριλάβουμε και μερικούς έγχρωμους laser ή ακόμα και dye sublimation, αλλά κάτι εξαψήφια και επταψήφια νούμερα μας έκαναν να αλλάξουμε γνώμη. Στην τελευταία σελίδα του αφιερώματος θα βρείτε και ένα κουπόνι, με το οποίο ζητάμε τη γνώμη σας για τη θεματολογία hardware του περιοδικού. Μην το αμελήσετε...

Προτού σας αφήσω να απολαύσετε το υπόλοιπο περιοδικό, θα ήθελα να σας επιστήσω την προσοχή στον ιδιαίτερο διαγωνισμό αυτού του τεύχους με πολλά και πλούσια δώρα...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



54 **3D WARS**
Ολα τα τελευταία νέα από το πεδίο της μάχης του 3D.



58 **Αφιέρωμα: Εκτυπωτές**
Το "PC Master" παρουσιάζει και συγκρίνει εκτυπωτές όλων των κατηγοριών (laser, inkjet, dot matrix), με προορισμό πάντα τον home user.



138 **Utopia**
Ολα τα τελευταία νέα από το χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής.

GAME CLUB

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Ιάσονας Δούζας, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Γιάννης Κωστάκης, Αντώνης Μαρίνος, Σωτήρης Μπέλλος, Βαγγέλης Παλάντζας, Σπύρος Παράσχης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Ηλίας Καφούρος.
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Δώρα Αναγνωστοπούλου, Εύη Χοχλακάκη
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ-ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ Α.Ε.

Καλωσορίστε και αυτό το μήνα το συνοδευτικό CD του αγαπημένου σας περιοδικού, ένα CD με πολλούς και δυνατούς τίτλους και, παράλληλα, μεγάλη ποικιλία σε είδη παιχνιδιών, σε μια προσπάθεια να μην αφήσουμε κανένα παραπονεμένο (οι sports fans κάνετε λίγη υπομονή και αυτά που θέλετε θα έρθουν μαζεμένα). Θα βρείτε, λοιπόν, εννέα playable demos, και συγκεκριμένα demos των: Half-Life, Turok 2, Nascar Racing 99, Nascar Revolution, Extreme Trial Motocross, Thief, Pro Pilot 99, Rollercoaster Tycoon και Deer Hunter 2. Επίσης, θα βρείτε δύο non playable demos των Heroes of Might & Magic 3 και Messiah. Πώς; Απλούστατο: Βάζοντας το CD στο drive του υπολογιστή σας. Καλή διασκέδαση μέχρι τον επόμενο μήνα.

Κείμενα: Ηλίας Καφούρος

DEMOS

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3





Η συνέχεια ενός από τους κορυφαίους τίτλους στο χώρο των strategy games, από την 3DO, η οποία έχει αποκτήσει πάρα πολλούς φίλους. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει ένα πλούσιο "μαγικό σύστημα" (νέα ξόρκια και μαγικές ικανότητες), πιο εξελιγμένους χαρακτήρες, μία επιλογή από τα καλύτερα φανταστικά πλάσματα και πολλές εξερευνήσεις σε άγνωστους κόσμους.

Φυσικά, το βάρος δίνεται στο στρατηγικό τομέα, δηλαδή στη δημιουργία ισχυρού στρατού, και στην ανάπτυξη της στρατηγικής σας κατά τη διάρκεια μιας μάχης.

Ο πλήρης έλεγχος των χαρακτήρων, προκειμένου να ολοκληρώσετε τις αποστολές σας, είναι αποκλειστικά και μόνο δική σας υπόθεση. Καθώς, λοιπόν, οι ήρωές σας θα ταξιδεύουν στη μυθική χώρα Erathia, θα πρέπει να εξερευνούν κάθε μέρος που θα συναντούν και να κατακτούν όλα τα αντίπαλα μνημεία και επιτεύγματα που θα βρίσκουν, δίνοντας και σε αυτόν τον τομέα την ίδια σημασία και προσοχή, όπως και όταν θα ηγούνται του στρατού τους σε μια μάχη. Κάθε νέα πόλη που θα κατακτάνε, θα γίνεται αυτόματα μέρος της αυτοκρατορίας τους, και πλέον θα είναι στο χέρι τους να αναπτυχθεί πολιτισμικά.

Στο CD θα βρείτε ένα non playable demo του Heroes of Might & Magic 3, που θα σας κατατοπίσει σχετικά με το παιχνίδι. Χαμηλώστε λοιπόν τα φώτα, ανοίξτε την ένταση στα ηχεία σας και απολαύστε το.





EXTREME TRIAL MOTOCROSS

Φορέστε τα κράνη σας και τον πλήρη αγωνιστικό εξοπλισμό σας, φορτώστε το demo του Extreme Trial Motocross της Dawn Interactive και... τσίτα τα γκάζια! Ετοιμαστείτε για δυνατές κόντρες σε πραγματικές motocross πίστες, με πολύ λεπτομερή γραφικά. Ενας άξιος ανταγωνιστής του Motocross Madness, που θα απασχολήσει αρκετά τους φίλους του είδους.

HALF LIFE

Το Half-Life, το νέο αυτό action/adventure της Sierra, θέτει νέα -υψηλά- δεδομένα στη δημιουργία παιχνιδιών τέτοιου είδους, με βάση τα εκπληκτικά γραφικά και την υπέροχη πλοκή του. Σε αυτό υποδύεστε έναν φιλόδοξο και συνάμα ελπιδοφόρο νεαρό επιστήμονα που εργάζεται σε ένα από τα καλύτερα εργαστήρια της χώρας του, χωρίς όμως ποτέ να γνωρίζει τον κίνδυνο που διατρέχει ανά πάσα στιγμή.

Ολα βαίνουν ωραία και καλά, μέχρι που μια ωραία πρωία σας αναθέτουν να πάτε μόνος στο εργαστήριο πειραμάτων και δοκιμών για να τεστάρετε ένα παράξενο δείγμα κρυστάλλων, που έχει προσφάτως ανευρεθεί. Πρόκειται φαινομενικά για μία δουλειά ρουτίνας. Να, όμως, που κάτι απαπάντεχο συμβαίνει, χωρίς κανείς να μπορεί να καταλάβει το γιατί. Ολος ο κόσμος γύρω σας αλλάζει και εσείς μεταφέρεστε σε μία άλλη διάσταση - ταυτόχρονα το μόνο που ακούτε γύρω σας είναι απόκοσμες κραυγές.

Αν τα προαναφερθέντα σας φαίνονται ενδιαφέροντα, εγκαταστήστε αμέσως το demo









μας και περιπλανηθείτε σε έναν κόσμο γεμάτο κινδύνους και σκοτεινά μυστηριώδη πλάσματα, στο τελειότερο μέχρι στιγμής παιχνίδι του είδους, με καταπληκτικά γραφικά (ιδιαίτερα εάν διαθέτετε 3D επιταχυντή, θα μείνετε άφωνοι), υπέροχα ηχητικά εφέ, εκπληκτικό σενάριο και εξαιρετικά ενδιαφέρουσα πλοκή. Αναμφισβήτητα το Half-Life αποτελεί έναν από τους πιο δυνατούς τίτλους της χρονιάς (σε πρώτη φάση φαίνεται να εκτοπίζει τους υπόλοιπους τίτλους του είδους) και δεν θα πρέπει να λείψει από τη συλλογή κανενός φίλου των παιχνιδιών δράσης.

SOLUTIONS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τις πλήρεις λύσεις των:

- **Baldur's Gate**
- **Half-Life**
- **Quest for Glory 5**

NASCAR RACING 99

Η συνέχεια του γνωστού και επιτυχημένου Nascar Racing της Sierra που στοχεύει να καλύψει μεγάλη μερίδα του κοινού όσον αναφορά στα car racing games. Στο παιχνίδι αυτό θα έχετε τη δυνατότητα να αγωνιστείτε για την κατάκτηση του πρωταθλήματος Nascar, και στις τρεις κατηγορίες του, μέσα από 35 διαδρομές που υπάρχουν από την έκδοση του '98.

Στο demo μας θα έχετε τη δυνατότητα να πάρετε μια γεύση του παιχνιδιού αγωνιζόμενοι στην πίστα του Hemington.

NASCAR REVOLUTION

Η νέα προσέγγιση των αγώνων Nascar Racing, από την Electronic Arts αυτή τη φορά. Η συγκεκριμένη έκδοση θα περιλαμβάνει 31 αυθεντικούς Nascar οδηγούς και 16 ομότυπες πίστες αγώνων.

Στο demo αυτού του μήνα μπορείτε να πάρετε τη θέση όποιου οδηγού επιθυμείτε και να γευτείτε το παιχνίδι τρέχοντας στη "Charlotte Motor Speedway". Τα γραφικά του τίτλου είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει σε αυτού του είδους τα παιχνίδια.

THIEF (DEMO 2)

Για το Thief της Eidos δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις, καθώς demo έκδοσή του υπήρχε και σε προηγούμενο τεύχος μας.

Στο παρόν τεύχος, πάντως, θα βρείτε ένα νέο demo του παιχνιδιού, διαφορετικού επιπέδου από ό,τι το προηγούμενο, που φιλοδοξεί να κάνει όσους δεν το συμπάθησαν με την πρώτη να το ξανασκεφτούν.

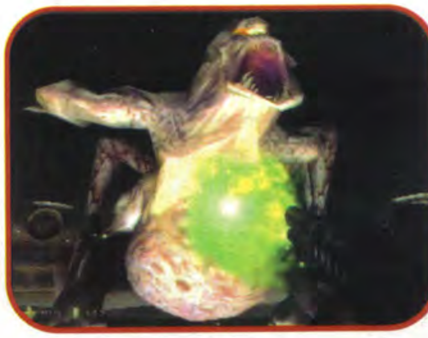
TUROK 2



Η άνοιξη είναι ωραία εποχή για κυνήγι. Εμείς έχουμε να σας προτείνουμε ένα ασυνήθιστο και πρωτότυπο θέμα: κυνήγι δεινοσαύρων.
Μην ανησυχείτε, δεν χρειάζεται να επισκεφθείτε το Jurassic Park. Αρκεί να εγκαταστήστε το demo του Turok 2: Seeds of Evil, τη συνέχεια του γνωστού μας Turok: Dinosaur Hunter, της EIDOS.

Η ιστορία έχει ως εξής: Στο πρώτο παιχνίδι καταφέρατε μετά κόπων και βασάνων να νικήσετε τον Chronoceptor, πετώντας τον μέσα σε ένα ηφαίστειο, προκειμένου να κάνετε και ένα ωραίο απογευματινό barbecue.

Αθελά σας, όμως, ξυπνήσατε ένα πιο μοχθηρό και θανατηφόρο πλάσμα, τον Primagen, ο οποίος παρέμενε φυλακισμένος για πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα σε ένα θαμμένο διαστημικό όχημα κάπου στη χαμένη γη.



Το γεγονός ότι διακόψατε τον ύπνο του έχει ως αποτέλεσμα να επιθυμεί να πάρει εκδίκηση.

Καλείστε, λοιπόν, να τον εμποδίσετε να αποδράσει από τον κόσμο-φυλακή του και να περάσει το σημείο που διαχωρίζει τον κόσμο του από τη Γη μας.



Το Turok 2: Seeds of Evil (όπως είναι ο πλήρης τίτλος του παιχνιδιού) υπόσχεται βελτιωμένα γραφικά και υψηλότερο δείκτη νοημοσύνης (IQ) των εχθρών σας, σε σχέση με το αρχικό παιχνίδι.

Πολλές φορές, δηλαδή, θα δεχθείτε ομαδικές επιθέσεις από πεινασμένα τερατάκια, και σε αυτήν την περίπτωση καλό θα ήταν να το σκεφτείτε προτού αποφασίσετε να τα αντιμετωπίσετε face to face.



Επίσης, το T2 περιλαμβάνει πάνω από 24 είδη όπλων (μέχρι και έναν τρικεράτοπα θα έχετε στη διάθεσή σας) και περισσότερα από 30 διαφορετικά είδη εχθρών (από Raptors μέχρι τεράστια αιμοβόρα σαρκοφάγα όντα) που αποδίδονται με άκρως ρεαλιστικό τρόπο λόγω της τεχνικής σχεδίασής τους. Εγκαταστήστε, λοιπόν, το demo και... καλό κυνήγι! (Μην ξεχάσετε να φυλάξετε κανένα μεζεδάκι και για μας.)



PATCHES

- **Baldur's Gate**
- **Fallout 2**
- **Mask of Eternity**
- **Quest for Glory**
- **Ring**
- **Thief**
- **Falcon 4.0**

UTILITIES

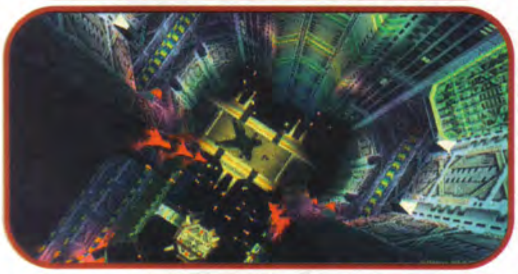
- **High Voltage Desktop:** Διαμορφώστε το desktop σας.
- **Hyper Snap DX:** "Τραβήξτε" εικόνες από τα αγαπημένα σας παιχνίδια.
- **Irfan View32:** Πρόγραμμα image viewer.
- **XnView:** Δείτε και τροποποιήστε αρχεία γραφικών.
- **Print Screen 95:** Αλλος ένας καλός grabber εικόνων.
- **Soniq75:** Πολύ καλός MP3 player.
- **Powerbar:** Πρόγραμμα για την taskbar σας.

Messiah

Όχι,-δεν έφτασε ακόμα η ώρα για τη Δευτέρα Παρουσία, αλλά για το νέο πολλά υποσχόμενο παιχνίδι της Shiny Entertainment, δημιουργό εταιρία των πολύ γνωστών -και επιτυχημένων- Earthworm Jim και MDK. Σε αυτό υποδύεστε τον Bob, ένα μικρό και χοντρό χερουβείμ, που πρέπει να φέρει σε πέρας μία μεγάλη "βρώμικη" δουλειά: να "καθαρίσει" τη Γη από τους κάθε λογής αμαρτωλούς.

Μην περιμένετε να έχετε πανίσχυρα όπλα στην κατοχή σας προκειμένου να φέρετε σε πέρας την αποστολή σας (τουλάχιστον στο ξεκίνημά της). Το μόνο όπλο σας είναι η δυνατότητα του Bob να "μπαίνει" στα σώματα των κατοίκων της Γης, ο οποίος από εκεί και πέρα θα πρέπει να χρησιμοποιήσει (με τη βοήθειά σας πάντα) τα όπλα που τυχόν αυτοί θα διαθέτουν και παράλληλα να εκμεταλλευτεί τα φυσικά τους χαρίσματα και τις αδυναμίες για να τα καταφέρει.







Κύρια ατού του παιχνιδιού είναι τα επαναστατικά γραφικά του, το πολύ καλό gameplay και η διάχυτη σε όλο το παιχνίδι αίσθηση του χιούμορ. Θα πρέπει να καταφέρετε να δαμάσετε περισσότερους από 20 διαφορετικούς χαρακτήρες ανθρώπων για να έχετε αποτελέσματα.

Τα γραφικά λέγεται ότι θα είναι εκπληκτικά ρεαλιστικά, η δε σχεδίαση των χαρακτήρων ότι θα περιλαμβάνει περίπου 500 περισσότερα πολύγωνα ανά χαρακτήρα από ό,τι οι χαρακτήρες στο Quake II και το Tomb Raider 2.

Στο CD μας θα βρείτε ένα non playable demo του Messiah, που αξίζει τον κόπο να δείτε. Να είστε βέβαιοι ότι μόλις θα έχουμε στη διάθεσή μας κάποιο playable demo του παιχνιδιού, θα σας το προσφέρουμε αμέσως. PC

SHAREWARE GAMES

- **Bad Toys 3D:** Πρωτότυπο 3D shoot'em up.
- **Monsters & Mayhem:** Περιπλανηθείτε σε σκοτεινούς και μυστηριώδεις κόσμους.
- **Dafty Duck:** Platform game, σε στιλ bubble bobble.
- **Bubble's Squares:** Ενα ωραίο παιχνίδι μνήμης.
- **Attlia:** Κατακτήστε τον κόσμο (πάλι;) σε αυτό το παιχνίδι τύπου Risk.

MORE DEMOS

DEER HUNTER 2: Κυνηγήστε ελάφια σε χιονισμένα και μη τοπία, σε ένα εικονικό περιβάλλον.

ROLLERCOASTER TYCOON: Ο διάδοχος του επιτυχημένου Theme Park. Φτιάξτε το μεγαλύτερο roller-coaster τρενάκι του κόσμου.

IMPERIALISM 2: Το νέο strategy game της SSI, η δράση του οποίου εξελίσσεται την εποχή της εξερεύνησης και της κατάκτησης του νέου κόσμου.

PRO PILOT 99: Ο νέος εξομοιωτής πτήσεων από τη Sierra, που δεν ασχολείται με πολεμικά σενάρια αλλά με την πτήση πολιτικών αεροπλάνων.

ΛΙΓΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΟΓΙΑ

Στο CD που κρατάτε στα χέρια σας, στην επιλογή Extras, θα βρείτε ένα εκπληκτικό comic βασισμένο στο Baldur's Gate, desktop themes των Starcraft: Brood War και Riven, έναν screensaver του Gangsters, skins για το WinAmp και ένα video που δείχνει παραστατικά... τις βλαβερές συνέπειες της υπερβολικής εξάρτησης από τα PCs μας!

Στον κατάλογο Saves βρίσκονται σωσμένα παιχνίδια για το Fallout 2 καθώς και χαρακτήρες που μπορείτε να κάνετε import στα Quest for Glory 5 και Baldur's Gate, ενώ στον κατάλογο Screenshots εικόνες των Corsairs, Slavezero, Ultima 9 και X-Wing Alliance. Ακόμη στον κατάλογο Readers έχουν συμπεριληφθεί δύο ελληνικά patches για το FIFA 99, και ένα όμορφο arcanoid clone game ονόματι Boing Up. Στον κατάλογο Program υπάρχουν τα sources της στήλης programming αυτού του μήνα και, τέλος, στον κατάλογο HTML τα αντίστοιχα sources της στήλης Web Authoring.

Γιά γρήγορη, ασφαλή και οικονομική πρόσβαση στο Internet

GROOVYNET

...the best Internet service you can get.



Dial-up services
Hardware & Software Server Hosting
Web development

Συνδρομές Dial-Up χρηστών.
Dynamic PPP - 33.600 ως 115.200 full compression - maximum connection (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο e-mail, μεταφορά δεδομενών, ftp, άντληση πληροφοριών μέσω του world wide web και περιοχές συζητήσεων, news groups)
i) 3μηνη συνδρομή κόστους 16.000 δρχ
ii) 6μηνη συνδρομή κόστους 28.000 δρχ
iii) Ετήσια συνδρομή κόστους 50.000 δρχ
iv) 200 ώρες κόστος 14.500 δρχ.
3μηνη συνδρομή στην music Library, κόστος 3.000 δρχ
6μηνη συνδρομή στην music Library, κόστος 5.000 δρχ
Ετήσια συνδρομή στην music Library,κόστος 8.000 δρχ

Εταιρική Συνδρομή Dial-Up (3 χρήστες - user-id's)
i) Ετήσια συνδρομή «Compact» κόστους 120.000 δρχ.
Στην εταιρική συνδρομή συμπεριλαμβάνονται τα εγχειρίδια χρήσης, λογισμικό εγκατάστασης, full customer support, 3 user-id's, 24ωρη πρόσβαση στο Internet, Dynamic PPP, και χώρος 15 MB στο σκληρό δίσκο του Server μας, χωρίς δικαίωμα διαφήμισης ή εταιρικής προβολής.
ii) Ετήσια συνδρομή «Maxima» κόστους 200.000 δρχ.
Στην εταιρική συνδρομή συμπεριλαμβάνονται τα εγχειρίδια χρήσης, λογισμικό εγκατάστασης, full customer support, 3 user-id's, 24ωρη πρόσβαση στο Internet, Dynamic PPP, χώρος 15 MB στο σκληρό δίσκο του Server μας από τα οποία το 1 MB μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εταιρική προβολή και διαφήμιση της εταιρίας.
(Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%).

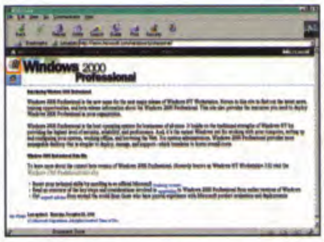

JERONIMO CREATIVE
www.groovy.gr
Πληροφορίες : 6134444

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Windows 2000

Τα πράγματα είναι πολύ απλά, μην μπερδεύεστε. Οπου προηγουμένως ακούγατε Windows NT, τώρα θα ακούτε Windows 2000. Ετσι απλά. Το λειτουργικό σύστημα της νέας χιλιετίας από την (πολυαγαπημένη μας) Microsoft δεν θα μπορούσε να διαθέτει διαφορετικό όνομα. Μάλιστα, η αλλαγή αυτή δεν είναι καθόλου τυχαία και δικαιολογείται από εμπορικούς και πρακτικούς σκοπούς. Πρώτα απ' όλα, η φιλοδοξία της Microsoft είναι να ενοποιήσει τις πλατφόρμες των Windows 9x και των Windows NT. Τούτο δε διότι οι τεχνολογικές εξελίξεις οδηγούν με μαθηματική ακρίβεια σε ολοένα πιο ισχυρά μηχανήματα, ακόμη και για τον home-user, γεγονός που καθιστά μάλλον χωρίς ουσία την ύπαρξη δύο οικογενειών λειτουργικών συστημάτων. Θα μπορούσατε πριν από μερικά χρόνια να φανταστείτε έναν χομπίστα να διαθέτει 64MB RAM; Σήμερα, είναι μάλλον ο κανόνας, γεγονός που κάνει τα 16MB του δικού μου υπολογιστή να φαίνονται ψίχουλα. Οπως ανακοίνωσε η εταιρία, ο kernel (πυρήνας) του διαδόχου των Windows 98 θα βασίζεται στα Windows NT. Από την άλλη πλευρά, η Microsoft γνώριζε ότι η "μυστηριώδης" ονομασία NT απέτρεπε τον περισσότερο κόσμο (ειδικά τους χομπίστες και τους μικρομεσαίους επαγγελματίες) να στραφούν σε αυτή την οικογένεια λειτουργικών, επειδή υπήρχε η αίσθηση ότι τα Windows NT απευθύνονται μόνο σε συστήματα υψηλών απαιτήσεων και προδιαγραφών.

Οι νεότερες εκδόσεις λειτουργικών συστημάτων από τη Microsoft πρόκειται να χρησιμοποιούνται τόσο σε servers όσο και σε απλά home μηχανήματα. Τα Windows 2000 Professional θα αποτελούν τη ναυαρχίδα του στόλου των λειτουργικών συστημάτων της εταιρίας, αφού θα αντικαθιστούν τα Windows NT Workstation 4.0



και θα συνδυάζουν την ευκολία των Windows με την υψηλή ασφάλεια, τις άψογες επιδόσεις και την αξιοπιστία βιομηχανικών και εμπορικών εφαρμογών. Παράλληλα, το κόστος τους θα είναι προσιτό για κάθε χρήστη. Για πιο απαιτητικές εμπορικές και επαγγελματικές χρήσεις, η Microsoft θα εκδώσει τα Windows 2000 Server και Windows 2000 Advanced Server. Το πρώτο λειτουργικό θα χρησιμοποιείται για τις ανάγκες μικρομεσαίων επιχειρήσεων, Web servers και ομάδων εργασίας, υποστηρίζοντας symmetric multi-processing μέχρι δύο επεξεργαστών. Το δεύτερο θα υποστηρίζει 4-way symmetric multi-processing και πολύ μεγάλες φυσικές μνήμες, όντας ιδανικό για πολύ απαιτητικές εργασίες, βάσεις δεδομένων και διαχείριση μεγάλων δικτύων. Τέλος, τα Windows 2000 Datacenter Server θα υποστηρίζουν 16-way SMP και μέχρι 64GB μνήμης και, όπως καταλαβαίνετε, θα είναι χρήσιμα σε επιστημονικές και τεχνολογικές εφαρμογές υψηλότατων απαιτήσεων.

Με την ενοποίηση αυτή είναι σαφής ο στόχος της Microsoft να προεκτείνει την πρωτοκαθεδρία που έχει σε Small Office/Home Office συστήματα και στον τομέα των επαγγελματικών μηχανημάτων. Το ζήτημα είναι αν θα μπορέσει να εκτοπίσει το Unix (με όλα τα παρακλάδια του), που αυτή τη στιγμή υπερέχει αισθητά. Από την άποψη του μέσου χρήστη, η εταιρία έκανε αυτό που αναμενόταν, καθώς όχι μόνο αρκετοί απλοί χρήστες χρησιμοποιούν τα Windows NT, αλλά και η ίδια η τεχνολογία απαιτεί πιο αξιόπιστες και απαιτητικές λύσεις.

Η σύλληψη του Οτσαλάν στο Internet

Την Τρίτη 16 Φεβρουαρίου, ο Αμπντουλάχ Οτσαλάν, ηγέτης του Εργατικού Κόμματος του Κουρδιστάν και του κουρδικού λαού που αγωνίζεται για την αυτοδιάθεσή του, έπεσε στα χέρια των τουρκικών μυστικών υπηρεσιών, έπειτα από ένα "κυνηγητό" σε Ασία, Ευρώπη και Αφρική. Τα γεγονότα είναι πολύ πρόσφατα και η εικόνα της κατάστασης δεν είναι πλήρης, ενώ όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές το σκηνικό μπορεί να έχει μεταβληθεί άρδην. Επομένως, εδώ δεν θα προβώ σε καμία αξιολόγηση ή οποιονδήποτε άλλο σχολιασμό (άλλωστε, δεν είναι και ο χώρος κατάλληλος). Αρκούμαι μόνο στο να εκφράσω τη θλίψη μου για τον άνθρωπο αυτό που βρίσκεται στα χέρια του στρατιωτικού καθεστώτος της Τουρκίας και για τον κουρδικό λαό που βασανίζεται (ακόμη και μέσα στην ίδια μας τη χώρα). Κάποιες διευθύνσεις στο Internet για να διαμορφώσετε τη δική σας γνώμη είναι οι εξής: http://www.kurdish.com/, http://guerilla.hypermart.net/latest.htm και http://www.humanrights.de/~kurdweb/. Επίσης, στη διεύθυνση του "Time" (http://cgi.pathfinder.com/time/daily/poll/) γίνεται ένα άτυπο δημοψήφισμα για το κατά πόσο θα πρέπει τα Ηνωμένα Εθνη να υποστηρίξουν τη δημιουργία ανεξάρτητου κράτους του Κουρδιστάν (αν και αυτές οι "ηλεκτρονικές" ψηφοφορίες δεν σημαίνουν τίποτα).

Θέληση για ζωή

Δεν έχει μπορέσει ποτέ να μιλήσει και οι κινήσεις του σώματός της περιορίζονται σε ελάχιστες χειρονομίες, μέσω των οποίων επικοινωνεί με το περιβάλλον της. Είναι δώδεκα ετών. Κι όμως μπόρεσε να επικοινωνήσει με τον κόσμο μέσω Internet. Στο webzine της, το οποίο ονομάζεται From The Window (www.rmplc.co.uk/eduweb/sites/hojoy/), μπορεί και γράφει τις σκέψεις και τα όνειρά της, μπορεί και επικοινωνεί με άλλους ανθρώπους. Προς το τέλος του Φεβρουαρίου, βραβεύτηκε από το Childnet International για αυτό ακριβώς το site της, στο Σίντνεϊ της Αυστραλίας στην ετήσια βράβευση των παιδιών (και όσων δουλεύουν μαζί τους) που αναπτύσσουν πρωτότυπα επικοινωνιακά σχέδια στο Internet.

Η Hero Joy Nightingale αναγκάστηκε να μην παραστεί στην τελετή εξαιτίας μίας "επίσκεψης" στο νοσοκομείο, κάτι όχι και τόσο ασυνήθιστο παρά το νεαρό της ηλικίας της. Η ίδια περιγράφει την



ασθένειά της κάπως έτσι: "ένα είδος 'κλειδωμένης' κατάστασης, η οποία χαρακτηρίζεται από γενική απραξία των μυών, ελάχιστες κινήσεις και υποτονία, καθώς και διαταραχή της νευρολογικής ανάπτυξης από άγνωστη αιτία".

Η Nightingale ζει στο Canterbury της Αγγλίας και, παρ' όλο που η πολιτεία ήταν υποχρεωμένη (βάσει του τοπικού νόμου) να της προσφέρει εκπαίδευση και την απαραίτητη βοήθεια που απαιτούσε η κατάστασή της, ακόμη δεν έχει λάβει επίσημη εκπαίδευση (επειδή η κυβέρνηση ήταν είτε ανίκανη είτε

απρόθυμη να την προσφέρει). Το webzine της Nightingale, το οποίο δημιουργείται από την υπαγόρευση των κειμένων στη μητέρα τής Hero Joy, αποτελεί μία τρανή απόδειξη του τι μπορεί να κατορθώσει ο άνθρωπος, φτάνει να έχει θέληση (για ζωή κυρίως).

Το "περιοδικό" περιέχει πληθώρα θεμάτων και άρθρων (έχει φτάσει το τέταρτο τεύχος), ενώ προσωπικότητες από όλο τον κόσμο έχουν συνεισφέρει με τα κείμενά τους, μεταξύ των οποίων και ο γενικός γραμματέας των Ηνωμένων Εθνών Kofi Annan. Οπως και να έχει, το παράδειγμα της Hero Joy Nightingale είναι ένα σημαντικό δείγμα της χρήσης του Internet που μπορούμε και πρέπει να επιδιώξουμε, δηλαδή την επικοινωνία. Αξίζει, πάντως, να επισκεφθείτε το site και να στείλετε και δυο κουβέντες στη δωδεκάχρονη κοπέλα.



Και το αφεντικό τρελάθηκε...

Δωρεάν κινητό τηλέφωνο. Δωρεάν air-condition. Δωρεάν τηλεόραση. Δωρεάν... Τι θα λέγατε και για δωρεάν PC; Οχι, δεν πρόκειται για σενάριο επιστημονικής φαντασίας, αλλά για "ζωντανή πραγματικότητα", όπως θα έλεγαν και στην τηλεόραση! Την αρχή έκανε η Free-PC, η οποία προσφέρει δωρεάν υπολογιστές στους πελάτες της, με την υποχρέωση εκ μέρους τους αφ' ενός να συμπληρώσουν διεξοδικές αιτήσεις με όλες τις προτιμήσεις τους (όσον αφορά σε καταναλωτικές συνήθειες, φυσικά) και αφ' ετέρου να ανεχθούν την εμφάνιση πληθώρας διαφημίσεων (banners) στα περιθώρια της οθόνης τους και την -με τη χρήση ειδικού λογισμικού- καταγραφή όσων προσέλκυσαν το ενδιαφέρον τους καθώς και των προτιμήσεών τους αναφορικά με την πλοήγηση στο χώρο του Διαδικτύου. Είναι χαρακτηριστικό ότι η ολοένα αυξανόμενη χρήση των υπολογιστών από το ευρύ κοινό ωθεί τις εταιρίες να αναζητούν εναγωνίως τρόπους προσέγγισης του χρήστη και "βομβαρδισμού" του με διαφημίσεις. Ηδη το ηλεκτρονικό εμπόριο έχει αρχίσει να γίνεται κανόνας και το Internet να κατακλύζεται από διαφημιστικά banners, τα οποία προσπαθούν να τραβήξουν την προσοχή των χρηστών. Το τίμημα που πρέπει να πληρώσει κάποιος προκειμένου να αποκτήσει δωρεάν τον υπολογιστή της Free-PC είναι κατά την άποψή μου πολύ μεγάλο. Προσωπικά θα προτιμούσα να μην έχω υπολογιστή, παρά να βρεθώ ξαφνικά παρακολουθούμενος.

Η ιδέα της Free-PC ήδη έχει βρει φιλόδοξους μιμητές, όπως η εταιρία Antrim με έδρα στο New Hampshire. Η Antrim κάνει κάτι πολύ απλό: Πουλάει έναν πλήρη υπολογιστή συνοδευόμενο από έγχρωμο εκτυπωτή, όλο το αναγκαίο λογισμικό και πρόσβαση στο Δίκτυο, μόνο για 40 δολάρια το μήνα (δηλαδή, γύρω στις 12.000 δρχ.). Σύμφωνα με τον πρόεδρο της εταιρίας David Booth, ο οποίος παλαιότερα έγραφε τραγούδια(!), η εταιρία αναμένει την άμεση ανταπόκριση του κοινού και στοχεύει να προσελκύσει τα μισά από τα 38 εκατ. νοικοκυριά που δεν διαθέτουν πρόσβαση στο Internet στις ΗΠΑ. Φυσικά, τα βασικά έσοδα της εταιρίας θα προέρχονται από τον καταιγισμό διαφημίσεων στην πρώτη σελίδα, τις οποίες -αναγκαστικά- θα αντικρίζει ο χρήστης κάθε φορά που θα θέλει να συνδεθεί με το Δίκτυο μέσα από τον υπολογιστή της Antrim. Χωρίς αμφιβολία, η τάση της βιομηχανίας είναι οι ISPs να αρχίσουν να δίνουν computers όπως οι εταιρίες κινητής τηλεφωνίας παρέχουν τις συσκευές.

flash

Την "κάτω βόλτα" φαίνεται ότι έχει πάρει μία από τις γνωστότερες (και ιστορικότερες) εταιρίες του χώρου. Η NEC για πολλά χρόνια βρισκόταν στην πρώτη θέση μεταξύ των ιαπωνικών εταιριών, αφ' ενός έχοντας εξασφαλίσει την αποδοχή της εκ μέρους των καταναλωτών και αφ' ετέρου διαθέτοντας μεγάλο μερίδιο της αγοράς. Οπως ανακοίνωσε όμως η εταιρία, η ζημία της για το τρέχον οικονομικό έτος πρόκειται να ξεπεράσει το 1 δισ. δολάρια (δηλαδή τα 300 τρισ. δρχ.). Για το λόγο αυτό, η NEC θα λάβει δραστικά μέτρα ώστε να περιορίσει τις απώλειές της. Δεκαπέντε χιλιάδες θέσεις εργασίας (εννέα χιλιάδες στην Ιαπωνία και έξι σε όλον τον κόσμο) θα περικοπούν, ενώ και όσοι εργαζόμενοι γλιτώσουν το "τσεκούρι" θα αναγκαστούν να αλλάξουν αντικείμενο εργασίας, με στόχο να γίνει η εταιρία πιο αποδοτική, με λιγότερο κόστος (κάτι σαν την ελληνική οικονομία!).

Το γεγονός ότι το Internet μεγαλώνει μέρα με τη μέρα δεν εκπλήσσει πλέον κανέναν. Καθημερινά περισσότεροι άνθρωποι αποκτούν πρόσβαση σε αυτό. Σύμφωνα με έρευνα της Network Wizards η ετήσια αύξηση του Internet ανέρχεται στο 46%, ενώ αυτή τη στιγμή περίπου 43 εκατ. ξεχωριστοί υπολογιστές (hosts) βρίσκονται συνδεδεμένοι με το Διαδίκτυο, με την πρόβλεψη να αγγίξουν τα 100 εκατ. το 2001. Στην πρώτη θέση παραμένει το domain .com με αύξηση 18%, φθάνοντας τους 12.140.747 hosts, και ακολουθούν τα .edu και .net με αύξηση 13% και 26% αντιστοίχως. Ενδιαφέρον στοιχείο είναι η αύξηση του .tw (Ταϊβάν), που πλησίασε το 200% και του .pr (Πουέρτο Ρίκο), που έφθασε το 1.177%.

Η IBM ετοιμάζει μία επαναστατική τεχνολογική καινοτομία, η οποία πρόκειται να μεταβάλει το σκηνικό τόσο για τους υπολογιστές όσο και για άλλες συσκευές όπως τα κινητά τηλέφωνα. Η τεχνολογία "system-on-a-chip" επιτρέπει σε ολοκληρωμένα συστήματα να "χτιστούν" πάνω σε ένα μοναδικό chip ημιαγωγών. Σύμφωνα με την εταιρία βρέθηκε τρόπος να τοποθετηθούν ταυτόχρονα κυκλώματα λογικής και μνήμης πάνω στο ίδιο κομμάτι σιλικόνης. Με τον τρόπο αυτό, τα chips που θα προκύπτουν θα είναι πολύ μικρότερα και αρκετά φθηνότερα από τα υπάρχοντα.

Και μία είδηση που δεν άπτεται άμεσα της θεματολογίας των PCs, ωστόσο είναι ενδιαφέρουσα. Η Sony θα γιορτάσει εντός του Μαρτίου την κυκλοφορία 50 εκατ. PlayStation στην παγκόσμια αγορά, σε μία εκδήλωση που θα λάβει χώρα στο Τόκιο. Τίποτα παράξενο μέχρι στιγμής. Το "ζουμί" της είδησης είναι η εικασία ότι σε αυτήν την εκδήλωση η Sony θα παρουσιάσει το διάδοχο του PlayStation. Οπότε μην εκπλαγείτε αν στα μέσα Μαρτίου έχει κάνει την παρθενική του εμφάνιση το PlayStation 2.

Βραβεία hardware

Το GameCenter (www.gamecenter.com), το γνωστό αμερικανικό gaming site, απένειμε τα δικά του βραβεία για τα καλύτερα hardware κομμάτια του 1998. Οι κατηγορίες είχαν να κάνουν με εξαρτήματα απαραίτητα για games. Στην πρώτη κατηγορία η μάχη για τον καλύτερο 3D επιταχυντή αποδείχθηκε σκληρή. Στο photo-finish, τελικά, επικράτησε το Voodoo 2, αφήνοντας στη δεύτερη θέση το μεγάλο ανταγωνιστή του, το Riva TNT της nVidia. Η αδυναμία του TNT έναντι του Voodoo 2, για τους συντάκτες του GameCenter, ήταν ότι αρκετά παιχνίδια είτε δεν τρέχουν είτε τρέχουν με μικροπροβλήματα σε TNT. Αν, βέβαια, εσείς διαφωνείτε με αυτήν την επιλογή μπορείτε να σπεύσετε στα message boards του site και να δηλώσετε τη διαφωνία σας.





Περνώντας στη δεύτερη κατηγορία, βλέπουμε ότι η επιλογή ήταν μάλλον ευκολότερη, καθώς πρώτος νικητής αναδείχθηκε η SoundBlaster Live Value (της Creative Labs), η οποία υποστηρίζει 3D ήχο, με 32 κανάλια hardware επιτάχυνσης. Στη δεύτερη θέση, βρίσκουμε τη Monster Sound MX300 της Diamond Multimedia, της οποίας το A3D 2.0 API χρησιμοποιεί λίγα παιχνίδια ακόμη.

Η τρίτη κατηγορία είναι φυσικά η αγαπημένη του Φουρνιστάκη, καθώς έχει να κάνει με τα joysticks (ποιος ξέρει πόσα έχει σπάσει τόσα χρόνια που παίζει flight simulators). Για το GameCenter καλύτερο joystick του 1998 είναι το Cyborg 3D Stick της Saitec, το οποίο διαθέτει τη δυνατότητα εξαιρετικής παραμετροποίησης για να έχετε απόλυτο έλεγχο του αεροσκάφους που πιλοτάρετε. Φιναλίστ σε αυτή την κατηγορία ήταν το Panther XL (της Mad Catz).



Στα gamepads είχαμε τη μεγάλη έκπληξη, καθώς η Microsoft βρέθηκε στη δεύτερη θέση(!). Καλύτερο gamepad για το 1998 ανακηρύχθηκε το Xterminator (της Gravis), το οποίο για τους συντάκτες του site είναι το καλύτερο gamepad που έχουν δοκιμάσει ποτέ! Το Xterminator αποτελεί ιδανικό χειριστήριο για κάθε είδος παιχνιδιού, αφού διαθέτει όσα buttons μπορεί να χρειαστείτε και αναλογικό και ψηφιακό D-pad. Έτσι άφησε πίσω του το πολύ δημοφιλές SideWinder Freestyle Pro Gamepad της ακατονόμαστης...

Τέλος, στην κατηγορία των τιμονιών, το GameCenter ανέδειξε τα RS (Racing System) και Force RS (force-feedback) της ACT Labs, ως τα καλύτερα τιμόνια του 1998. Και τα δύο έχουν άψογη κατασκευή και λειτουργούν τέλεια για να σας μεταφέρουν την αίσθηση της οδήγησης, ενώ μπορούν να παραμετροποιηθούν για να καλύψουν τις ανάγκες σας.



K6 - III

Η απάντηση της Advanced Micro Devices στην κυκλοφορία του Pentium III από το μεγάλο ανταγωνιστή της, την Intel, πρόκειται να εμφανιστεί λίαν συντόμως στην αγορά και θα φέρει την ονομασία K6-III. Στόχος της AMD είναι να αποσπάσει μερίδιο της πίτας και στους τομείς των απαιτητικών χρηστών και των μεσαίων επιχειρήσεων. Η χαμηλότερη τιμή του επεξεργαστή της AMD θα είναι το βασικό πλεονέκτημα έναντι του αντίστοιχου της Intel, ειδικά σε πλατφόρμες Windows NT. Η αρχική τιμή της έκδοσης στα 400MHz θα πλησιάζει τις 85.000 δρχ., ενώ εκείνη των 450MHz θα ξεπερνά τις 135.000 δρχ.

Σύμφωνα με τους ισχυρισμούς της AMD, ο νέος K6 στα 450% πρόκειται να ξεπερνά σε ταχύτητα τον Pentium III στα 500MHz. Ο επεξεργαστής θα χρησιμοποιηθεί αρχικά από την Compaq, βάσει της νέας πολύ σημαντικής συμφωνίας μεταξύ των δύο εταιριών για τη χρήση από την κορυφαία κατασκευάστρια υπολογιστών των επεξεργαστών της AMD. Με τη συμφωνία αυτή, η AMD παίρνει μια βαθιά οικονομική ανάσα, καθώς αντιμετώπιζε προβλήματα τον τελευταίο καιρό, ενώ η Compaq βρίσκει την ευκαιρία να προσφέρει δυνατότητα επιλογής στους πελάτες της, διαθέτοντας διαφορετικές τιμές για ανάλογα προϊόντα. Πρέπει, τέλος, να σημειώσουμε ότι εκφράζονται επιφυλάξεις από παρατηρητές της αγοράς ως προς την πραγματική επίδραση που θα έχει ο νέος επεξεργαστής στη βιομηχανία των υπολογιστών. Αυτό δε διότι αφ' ενός ο K6-III δεν θα μπορέσει να ξεπεράσει την ταχύτητα των 500MHz και αφ' ετέρου μάλλον θα αντικατασταθεί από τον K7, ο οποίος πρόκειται να ετοιμαστεί μέσα στο δεύτερο εξάμηνο του 1999.

"Πόλεμος" για το domain name

Θέλετε να βγάλετε χρήματα εύκολα και απλά; Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να δώσετε λίγα τώρα, για να γίνουν πολλά αργότερα. Για παράδειγμα, κατοχυρώνετε το domain name "www.windows2001.com" ή το "www.pentium4.com" και έπειτα χαλαρώνετε και περιμένετε τα εκατομμύρια να έρθουν στην πόρτα σας είτε από διαφημίσεις είτε από τις εταιρίες που θα θέλουν να αγοράσουν το domain. Κάπως έτσι σκέφτηκαν δύο πιτσιρικάδες από τον Καναδά, κατοχυρώνοντας τη διεύθυνση: "appleimac.com" τον περασμένο Ιούλιο, λίγο μετά την ανακοίνωση από την Apple του υπολογιστή iMac. Οι δεκαεξάχρονοι επιχειρηματίες δήλωσαν ότι είχαν ως στόχο αφ' ενός να προσελκύσουν κόσμο στο site για να διαφημίσουν τη Web-hosting εταιρία τους και αφ' ετέρου να πουλήσουν το domain. Βέβαια, τα παιδιά μάλλον σχεδίαζαν χωρίς τον ξενοδόχο (την Apple). Ένας δικηγόρος της εταιρίας τους έστειλε επιστολή, στην οποία τονίζει ότι εκμεταλλεύονται πνευματικά δικαιώματα της Apple και θα πρέπει αμέσως να μεταφέρουν την ονομασία στην εταιρία. Χωρίς να πρόκειται για νομική ενέργεια, τα δύο παιδιά είναι πολύ πιθανό να αντιμετωπίσουν και νομικά προβλήματα, καθώς τον τελευταίο καιρό (με την ολοένα αυξανόμενη εμπορική χρήση του Internet) τα δικαστήρια αποφασίζουν συνήθως υπέρ των εταιριών σε αντίστοιχες περιπτώσεις. Παρ' όλα αυτά, οι δύο

Καναδοί σκοπεύουν να βγάλουν κάτι από όλη αυτήν την ιστορία και επιθυμούν να κάνουν μία δίκαιη συμφωνία με την Apple.

Η εν λόγω υπόθεση δεν είναι σπάνια στον ηλεκτρονικό κόσμο και δεν αφορά μόνο σε εταιρίες που ασχολούνται με την τεχνολογία. Πριν από δύο μήνες, η Archie Comics ενεπλάκη σε δικαστική διαμάχη με γονιό που λειτουργούσε ένα site ονόματι "veronica.org" (για την κόρη του), χωρίς να ολοκληρωθεί η υπόθεση. Το ίδιο συνέβη και με έναν δωδεκάχρονο που διέθετε το domain "pokey.org" και είχε πρόβλημα με μία εταιρία κατασκευής παιχνιδιών, η οποία έφτιαχνε μια κούκλα με το ανάλογο όνομα (για την ακρίβεια, έτσι έλεγαν το... άλογο της κούκλας).

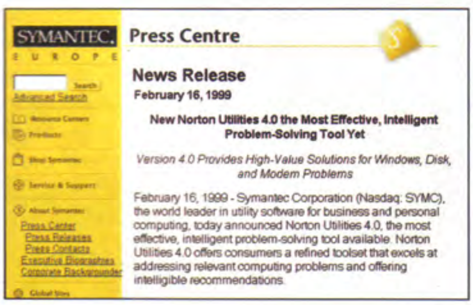
Η διαφορά, φυσικά, έγκειται στο ότι τα προαναφερθέντα είναι ερασιτεχνικά sites, ενώ αυτό των δύο Καναδών είχε σαφείς εμπορικούς στόχους. Πάντως, μάλλον πρόκειται για παράλειψη της Apple, διότι έχει κατοχυρώσει μία πληθώρα ονομάτων που περιέχουν το iMac (όπως "Apple-imac.com" και "imacAppleComputer.com"), καθώς και άλλα για προϊόντα που ακόμη δεν έχουν κυκλοφορήσει, όπως το MacMate και το FinalCutPro.

Norton Utilities 4.0

Η γνωστή εταιρία Symantec, του ακόμη πιο γνωστού Peter Norton, εξέδωσε προσφάτως την τέταρτη έκδοση των Norton Utilities. Για όσους δεν γνωρίζουν, τα Norton Utilities είναι μία συλλογή από προγράμματα επιφορτισμένα με τη διαχείριση "κρίσεων" και άλλων προβλημάτων που μπορεί να αντιμετωπίσει ο υπολογιστής. Η νέα έκδοση περιλαμβάνει τον βελτιωμένο Disk Doctor, ο οποίος ελέγχει και "επισκευάζει" το δίσκο σε πολύ καλύτερες ταχύτητες από την προηγούμενη έκδοση, καθιστώντας ευκολότερη την ανάκτηση δεδομένων που παρουσιάζουν προβλήματα - λόγω ενός crash, για παράδειγμα. Το Norton System Check αυτοματοποιεί όλες τις διαγνωστικές λειτουργίες που θα θέλατε να πραγματοποιήσετε στο σύστημά σας, διαθέτοντας και δυνατότητες προγραμματισμού για τακτικούς ελέγχους. Δύο προγράμματα των Utilities, το Registry Doctor Scan και το Norton WinDoctor, αναλαμβάνουν τον έλεγχο των registry αρχείων των Windows και, γενικά, τη διόρθωση προβλημάτων που προέρχονται από εσφαλμένες ρυθμίσεις του λειτουργικού συστήματος. Στα Norton Utilities 4.0 θα βρείτε και τον Connection Doctor, ο οποίος είναι "χειρούργος-συνδεσιολόγος", ειδικευμένος στον έλεγχο των προβλημάτων που μπορεί να παρουσιάσει το modem.



Σύμφωνα με την ανακοίνωση της Symantec, "τα Norton Utilities 4.0 ανακαλύπτουν και διορθώνουν περισσότερα προβλήματα από ποτέ στοχεύοντας σε τομείς άμεσου ενδιαφέροντος των χρηστών, όπως συνδέσεις με το Internet και προβλήματα με τη registry των Windows, παρέχοντας αυτοματοποιημένες λύσεις". Τα Norton Utilities 4.0 θα κοστίζουν γύρω στις 15.000 δρχ.



Press Centre

News Release
February 16, 1999

New Norton Utilities 4.0 the Most Effective, Intelligent Problem-Solving Tool Yet

Version 4.0 Provides High-Value Solutions for Windows, Disk, and Modem Problems

February 16, 1999 - Symantec Corporation (Nasdaq: SYMC), the world leader in utility software for business and personal computing, today announced Norton Utilities 4.0, the most effective, intelligent problem-solving tool available. Norton Utilities 4.0 offers consumers a refined toolset that excels at addressing relevant computing problems and offering intelligible recommendations.

Το "Πλαίσιο" επεκτείνεται

Δύο νέα καταστήματα προστέθηκαν πρόσφατα στη γνωστή αλυσίδα καταστημάτων ΠΛΑΙΣΙΟ. Το κατάστημα της Γλυφάδας, με συνολικό εμβαδό 400 τ.μ., λειτούργησε τον Νοέμβριο του 1998 και ακολούθησε το κατάστημα της Θεσσαλονίκης 800 τ.μ. τον Δεκέμβριο του 1998. Κάθε κατάστημα ΠΛΑΙΣΙΟ έχει δικό του τεχνικό τμήμα, για την καλύτερη δυνατή υποστήριξη των πελατών του, όπως και εξαιρετικούς συνεργάτες στα τμήματα πωλήσεων.

Οι νέοι φίλοι των καταστημάτων ΠΛΑΙΣΙΟ μπορούν να καλύψουν πλήρως τις ανάγκες τους ανάμεσα σε 14.000 προϊόντα hardware, software, αναλώσιμα, είδη γραφείου και ζωγραφικής.



Το νέο "Πλαίσιο" της Γλυφάδας.



Το νέο "Πλαίσιο" της Θεσσαλονίκης.



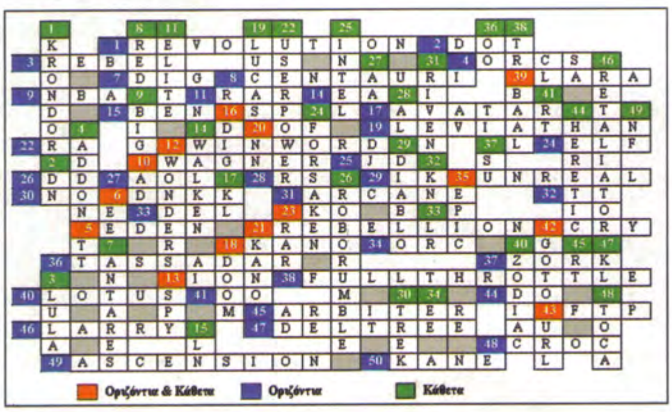
Νέες επιτυχίες της Disney από τη CD-Media

Η CD-Media διαθέτει πλέον και στην ελληνική αγορά τα υπέροχα computer accessories της Disney. Ετσι, όσοι δεν μπορούν να αποχωριστούν τους αγαπημένους ήρωες των Disney comics, έχουν τώρα τη δυνατότητα να αποκτήσουν ποντίκια και mousepads με το Μίκι, τη Μίνι, τη Μικρή Γοργόνα κ.ο.κ. Κυκλοφορούν επίσης και τα Computer Kits, τα οποία αποτελούνται από mouse, mousepad, ένα CD-ROM με σκηνές από τα παιχνίδια της Disney καθώς και διακοσμητικές ετικέτες. Από τη CD-Media κυκλοφορεί επίσης ένα action game σε CD-ROM, βασισμένο στη γνωστή ταινία της Disney Interactive "Bug's Life".

Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας

Ηρθε λοιπόν η ώρα για τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας (τεύχος Ιανουαρίου, "Master of Puzzles") με δώρο ένα CD-ROM "Γίνε Πρόεδρος Ποδοσφαίρου" για κάθε νικητή. Υπενθυμίζουμε πως τα δώρα πρόσφεραν οι Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, τις οποίες και ευχαριστούμε.

Ας δούμε όμως στη συνέχεια τη λύση του σταυρόλεξού μας, το οποίο, όπως δείχνει η μεγάλη συμμετοχή σας, σας άρεσε πολύ.



Και οι νικητές του διαγωνισμού είναι:
1) ΙΤΣΙΟΣ ΒΛΑΔΙΜΗΡΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
2) ΦΡΑΝΤΖΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΑΙΓΙΟ
3) ΡΟΥΣΣΟΣ ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΣ, Ν. ΚΟΣΜΟΣ
4) ΤΣΩΛΗΣ ΑΝΤΩΝΙΟΣ, ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ
5) ΜΠΑΝΑΚΑΚΗΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
6) ΤΡΙΑΝΤΟΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ, ΑΘΗΝΑ
7) ΠΑΣΤΡΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
8) ΛΗΜΝΑΙΟΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ, ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗ
9) ΛΙΑΠΗ ΝΑΝΣΥ, ΝΙΚΑΙΑ
10) ΛΟΥΙΖΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΒΟΥΛΑ

Οι νικητές θα μπορούν να παραλαμβάνουν τα δώρα τους μέχρι τις 22 Μαρτίου από τα γραφεία του περιοδικού (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα).

Στους νικητές της επαρχίας θα σταλούν ταχυδρομικώς. Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους με πολλά εκπληκτικά δώρα από το Fantasy Shop!

Ελληνικός Communicator από την ADACOM

Η ADACOM σε συνεργασία με τη Netscape ετοιμάζει αυτή την εποχή την ελληνική έκδοση του γνωστού σε όσους έχουν πρόσβαση στο Internet Netscape Communicator Browser 4.5.

Ο εν λόγω browser θα διανεμηθεί σε δύο εκδόσεις, τη standard και την professional. Η τελευταία θα περιλαμβάνει επιπλέον εργαλεία όπως ο Composer (για κατασκευή σελίδων σε HTML), Conference, Calendar, Netcaster κ.λπ. Η ελληνική έκδοση του Communicator θα περιέχει επίσης ελληνικά bookmarks, που θα περιλαμβάνουν προεγκαταστημένες διευθύνσεις εταιριών, οργανισμών και άλλων Web sites ελληνικού ενδιαφέροντος, χωρισμένα σε κατηγορίες, ώστε ο χρήστης να μπορεί εύκολα να τις επισκεφθεί.

Η ADACOM ανακοίνωσε ακόμα την ανάληψη της αντιπροσωπίας της RealNetworks, της γνωστότερης εταιρίας στο χώρο των streaming media παγκοσμίως. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθύνεστε στο τηλέφωνο 9270369 ή μέσω e-mail στη διεύθυνση info@adacom.com.



Προσθήκες & διορθώσεις

Δραστική μείωση τιμής ανακοινώθηκε από την ΑΜΥ Α.Ε. για την επιτυχημένη κάρτα ήχου Waveforce WF 192 XG. Η προτεινόμενη λιανική τιμή του προϊόντος στο εξής είναι 17.000 δρχ. + ΦΠΑ. Η πτώση τιμής του εν λόγω προϊόντος κρίνεται ιδιαίτερα σημαντική, αφού, όπως θα θυμάστε από την παρουσίαση καρτών ήχου που έγινε από το περιοδικό στο τεύχος Φεβρουαρίου, η τιμή της τότε ανερχόταν στις 25.000 δρχ.

Συμπληρώνουμε επίσης πως το "CD Copier: Games Edition" που παρουσιάστηκε από τη στήλη "PC Flash" στο τεύχος Φεβρουαρίου αντιπροσωπεύεται στην Ελλάδα αποκλειστικά από την UniTech International, όπως όλα τα προϊόντα της IMSI.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

Οι σαμουράι επιτίθενται

Το Shogun είναι το νέο strategy της Electronic Arts, που λαμβάνει χώρα στην Ιαπωνία του 16ου αιώνα, τη χώρα των σαμουράι, των ninja (δεν εννοούμε, βέβαια, το γνωστό δρεπανοφόρο παίκτη της ΑΕΚ) και του χαρακίρι. Οι πρώτες εικόνες δείχνουν ότι πρόκειται για ένα real time strategy game με εκπληκτικά γραφικά και, παράλληλα, άκρως ατμοσφαιρικό. Στον τομέα του gameplay συνδυάζει τρισδιάστατες μάχες (τύπου Myth) και περιβάλλον στρατηγικής τύπου Risk. Το θέμα του και η ιστορική περίοδος κατά την οποία εκτυλίσσεται είναι πρωτότυπα για το χώρο. Η ιστορία έχει ως εξής: Ο παίκτης υποδύεται τον Daimyo (όνομα και αυτό!), έναν πολέμαρχο. Απώτερος σκοπός της ζωής του είναι να ενώσει όλη την Ιαπωνία και να τη θέσει κάτω από την απόλυτη κυριαρχία του, φυσικά με κάθε δυνατό μέσο. Αν καταφέρει και φτιάξει το μεγαλύτερο στρατό, προάγεται σε shogun. Για την επίτευξη του σκοπού του έχει υπό τις διαταγές του ninja δολοφόνους, γκέισες κατασκόπους, διπλωματικούς πρέσβεις και, φυσικά, στρατιωτικές μονάδες. Εν αναμονή, λοιπόν, της κυκλοφορίας αυτού του ενδιαφέροντος τίτλου.





Ο Ruud Gullit έρχεται...

Στα σπίτια μας(!) μέσω του νέου ποδοσφαιρικού παιχνιδιού της Rage ονόματι Ruud Gullit Striker. Η εταιρία κάνει λόγο για εκπληκτικά γραφικά που θα βασίζονται σε μία νέα 3D engine, ειδικά σχεδιασμένη για παιχνίδια ποδοσφαίρου. Τα γραφικά σε συνδυασμό με τον εκπληκτικό χειρισμό θα κόβουν την ανάσα, φιλοδοξώντας να ανεβάσουν το ενδιαφέρον για το παιχνίδι σε πρωτόγνωρα επίπεδα. Η σχεδίαση των κινήσεων έχει γίνει με τη γνωστή μέθοδο του motion capturing και, φυσικά, με τη συνδρομή του Gullit, ο οποίος υπογράφει το παιχνίδι. Ακόμη στον τίτλο θα υπάρχουν τακτικές που έχει σχεδιάσει ο ίδιος ο Gullit και τις οποίες μάλιστα χρησιμοποιεί στην ομάδα του (Newcastle United, για όσους ίσως δεν γνωρίζουν). Η περιγραφή του αγώνα γίνεται από τον ίδιο τον παίκτη καθώς και από τους Jonathan Pearce και Ron Atkinson. Η Rage φιλοδοξεί το νέο της παιχνίδι (αναμένεται εντός του '99) να γίνει το soccer simulation της χρονιάς. Το κατά πόσο θα τα καταφέρει θα είμαστε σε θέση να το γνωρίζουμε σε λίγο καιρό.







ADVENTURE UPDATE

Εγραφα στο πρώτο μέρος της λύσης του King's Quest 8 που δημοσιεύθηκε στο νέο περιοδικό της Compupress "PC Games" ότι, παρακολουθώντας την τετράωρη συνέντευξη που έδωσαν μέσω του Internet η Roberta Williams και ο παραγωγός του παιχνιδιού Mark Seibert, βγήκε μία σημαντική είδηση και ότι για αυτήν θα έγραφα στο "PC Master", στο τεύχος Μαρτίου. Ποια, λοιπόν, είναι αυτή η σημαντική -κατά τη γνώμη μου- είδηση; Οι φίλοι της Roger Wilco και της σειράς των Space Quest ας κρατηθούν καλά: Κατά πάσα πιθανότητα το Space Quest 7 θα κυκλοφορήσει. Γράφω "κατά πάσα πιθανότητα" γιατί, τελικά, ποτέ δεν μπορείς να είσαι σίγουρος με τη Sierra και τις αντίστοιχες εταιρίες.

Στη συνέντευξη που δόθηκε στο TalkSpot (Intractive Broadcasting) στο πλαίσιο της προώθησης του King's Quest 8, η Roberta και ο Mark είπαν, απαντώντας σε σχετική ερώτηση ακροατή, ότι το παιχνίδι είναι από τα αγαπημένα τους και ότι μάλλον θα κυκλοφορήσει όταν βγει στον κινηματογράφο ο νέος "Πόλεμος των Αστρων" του Λούκας. Μιλώντας δε σε αρκετά σημεία σαν να έχουν θέση τρίτων στην εταιρία, παρότρυναν όλους εμάς που παρακολουθούσαμε τη συνέντευξη, αλλά και όσους επρόκειτο να την ακούσουν εκ των υστέρων, να στείλουμε γράμματα στη Sierra, ώστε να πιέσουμε τους υπευθύνους για την κυκλοφορία του παιχνιδιού, κάτι δηλαδή που είχαν κάνει και με το Quest for Glory 5, το οποίο τώρα σημειώνει πολύ μεγάλες πωλήσεις στην Αμερική, ξεπερνώντας κάθε προσδοκία της Sierra.

Σημειώστε ότι, στη συλλογή που κυκλοφόρησε η εταιρία με τα Space Quest 1-6, στο πακέτο διαφημίζεται το Space Quest 7. Μάλιστα στο πρώτο από τα δύο CDs που περιέχει το πακέτο θα βρείτε στο directory AVI το αρχείο SQ7.AVI, όπου περιέχεται ένα μικρό video από το παιχνίδι, η κυκλοφορία του οποίου είχε σχεδιαστεί για τις αρχές του 1998(!!!). Οπως είχα γράψει παλιότερα, τελικά σταμάτησαν το σχετικό project, προκαλώντας θύελλα αντιδράσεων στο Internet από φανατικούς θαυμαστές της σειράς, οι οποίοι μάζευαν υπογραφές προσπαθώντας να πιέσουν τη Sierra να αλλάξει την απόφασή της.

Οσοι έχετε πρόσβαση στο Internet και ενδιαφέρεστε να ακούσετε την προαναφερθείσα συνέντευξη, μπορείτε να τη βρείτε στη διεύθυνση httm://www.talkspot.com, στην επιλογή Entertainment. Οση ώρα έγραφα το άρθρο που διαβάζετε, η συνέντευξη αυτή υπήρχε εκεί και μπορούσε ο καθένας να την ακούσει. Φυσικά, όσοι ενδιαφέρεστε πρέπει να έχετε εγκαταστημένο το RealAudio για να μπορέσετε να την ακούσετε.

Στη συνέντευξη μου φάνηκε εξαιρετικά παράδοξο, για να μη χρησιμοποιήσω άλλη έκφραση, το γεγονός ότι η Roberta τη μία μιλούσε σαν να είναι αυτή η Sierra και την άλλη σαν να είναι ένα τυχαίο στέλεχος. Δεν έγινε καμία κουβέντα για την πώληση της εταιρίας, το σημερινό ιδιοκτησιακό καθεστώς, τα μελλοντικά σχέδιά της, τη φυγή του συζύγου της και μέχρι πρότινος προέδρου της εταιρίας.

Στην ερώτηση πολλών ακροατών γιατί δεν κυκλοφόρησε άλλο adventure με τη Laura Bow, η Roberta "ταρακουνήθηκε", επειδή αφ' ενός -όπως είναι γνωστό- η Laura είναι από τις αγαπημένες ηρωίδες της και αφ' ετέρου -όπως φάνηκε από τις απαντήσεις της- δεν περίμενε οι χρήστες να αναπολούν τόσο πολύ τα δύο adventures που κυκλοφόρησαν με την ηρωίδα αυτή. Η Roberta απαντώντας σε σχετική ερώτηση είπε ότι μάλλον θεωρεί ως το πιο αγαπημένο της adventure το Phantasmagoria 1.


ULTIMA: ASCENSION

Ας περάσουμε όμως στην Origin και τη δυσάρεστη ιστορία της μήνυσης που υποβλήθηκε εναντίον της από έναν δικηγόρο, παίκτη του Ultima On-Line, ο οποίος στη μήνυσή του -εκπροσωπώντας άλλους πέντε παίκτες- κατηγορούσε την Origin και την Electronic Arts για "συνειδητά" λανθασμένες πληροφορίες σχετικά με το πραγματικό κόστος που έπρεπε να πληρώσει ο υποψήφιος χρήστης, αλλά και για ψευδή στοιχεία σχετικά με το περίφημο "lag" που τουλάχιστον την πρώτη περίοδο τυραννούσε τους servers του παιχνιδιού.

Τελικά, ο δικηγόρος απέσυρε τη μήνυση, αφού απ' ό,τι φαίνεται πείστηκε ότι η

25



SPACE QUEST 7

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Το Braveheart είναι το νέο αναμενόμενο παιχνίδι της Eidos Interactive. Αν και έχει περάσει πολύς καιρός από την προβολή της ομώνυμης ταινίας και ίσως έχει χαθεί το αρχικό ενδιαφέρον για το παιχνίδι, όλα δείχνουν ότι άξιζε η αναμονή. Όλοι οι χαρακτήρες της ταινίας αναμένεται να υπάρχουν αυτούσιοι στο παιχνίδι, το οποίο θα συνδυάζει real-time strategy στοιχεία και ταυτόχρονα όλη την ατμόσφαιρα της κατασκευής μιας αυτοκρατορίας. Οι χάρτες του θα βασίζονται σε πραγματικές δορυφορικές φωτογραφίες ολόκληρης της Μ. Βρετανίας και υπόσχονται μεγάλη ακρίβεια. Τέλος, θα περιλαμβάνεται μεγάλη ποικιλία στρατιωτών και άλλων χαρακτήρων καθώς και δυνατότητα συμμετοχής μέσω δικτύου έως και 12 παικτών ταυτόχρονα. Περιμένουμε και εμείς νεότερα για αυτόν τον τίτλο, ο οποίος αναμένεται σύντομα.





Οι παλαιοί Amiga users ασφαλώς θα θυμάστε το Hired Guns, ένα από τα καλύτερα 3D action games, που ίσως αποτέλεσε τον πρόγονο αρκετών από τα παιχνίδια του είδους που ακολούθησαν. Εν έτει 1999 λοιπόν, η Activision ετοιμάζεται να βγάλει στην αγορά το νέο Hired Guns για τους υπολογιστές μας. Λέγεται ότι θα βασίζεται στην engine του Unreal, κάτι που υπόσχεται εκπληκτικά γραφικά - ιδιαίτερα με τη χρήση ενός 3D επιταχυντή. Στο παιχνίδι αυτό θα είστε ο χειριστής μίας ομάδας επιλέκτων και θα πρέπει να χρησιμοποιείτε την κατάλληλη στρατηγική για κάθε εμπόδιο που θα συναντάτε. Το νέο Hired Guns αναμένεται να κυκλοφορήσει στα μέσα του '99.

Το Babylon 5 (Babylon 5 Space Combat Simulator ο πλήρης τίτλος) είναι το νέο παιχνίδι της Sierra, το οποίο θα βασίζεται στη γνωστή ομότιτλη





σειρά επιστημονικής φαντασίας και θα έχει ως κεντρικό θέμα (μαντέψτε!) διαστημικές μάχες. Η εταιρία υπόσχεται να δώσει μεγάλη σημασία στην πιστή απόδοση των χαρακτήρων της σειράς, εκμεταλλευόμενη την εκτεταμένη χρήση υπολογιστών στην παραγωγή της τελευταίας (οπτικά εφέ και όχι μόνο...), ώστε να μην αλλοιωθεί η σχέση της με το παιχνίδι. Τα αποτελέσματα επί της οθόνης...

Ο τίτλος "Fighters Squadron: The Screamin' Demons over Europe" δεν αντιστοιχεί παρά στο νέο εξομοιωτή πτήσεων της Activision, ο οποίος βασίζεται στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Βέβαια, τα flight sims που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό και σχετίζονται με τη συγκεκριμένη περίοδο της ιστορίας είναι αρκετά, με αποτέλεσμα να μην μπορούμε να προβλέψουμε την απήχηση που θα έχει η κυκλοφορία του συγκεκριμένου τίτλου στην αγορά. Περιμένουμε, λοιπόν, και εμείς το τελικό αποτέλεσμα.

Νυχτερινές κούρσες στο PC μας...

Μέσω του Midnight GT της Rage. Πρόκειται για ένα νέο racing game που διαδραματίζεται στη χώρα



του Ανατέλλοντος Ηλίου και της micro τεχνολογίας. Πιο συγκεκριμένα, θα πρέπει να τρέξετε στους μεγαλύτερους δρόμους της χώρας, στις κυριότερες πόλεις της, μετά τη δύση του ήλιου. Φυσικά, θα υπάρχει η ανάλογη καταδίωξη από την αστυνομία, η οποία θα προσπαθεί να σας συνετίζει κάθε φορά που θα τρέχετε λίγο παραπάνω από το κανονικό (δηλαδή... πάντα). Θα υπάρχει μεγάλος αριθμός και ποικιλία διαδρομών. Τα γραφικά προβλέπονται εκπληκτικά, ενώ και τα μετεωρολογικά εφέ υπόσχονται να είναι άκρως ρεαλιστικά και ταυτόχρονα να επηρεάζουν τη συμπεριφορά του οχήματος, προσδίδοντας μεγαλύτερο ρεαλισμό. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει στα μέσα του '99.





ADVENTURE UPDATE




SECOND AGE

23

υπόθεσή του δεν θα είχε το επιθυμητό γι' αυτόν τέλος, αλλά και επειδή ίσως από ένα σημείο και μετά συνειδητοποίησε ότι δεν είχε τη συμπαράσταση από τον Τύπο που ο ίδιος περίμενε ότι θα έχει αλλά και τα γεγονότα έδειχναν ότι θα απολαύσει.

Ωστόσο, κατόρθωσε να επιτύχει έναν πολύ έντιμο συμβιβασμό με την Origin, αφού η τελευταία δέχτηκε από τη μεριά της να δώσει ένα ποσό για φιλανθρωπικούς σκοπούς, παραδεχόμενη έτσι ως ένα σημείο ότι όντως υπήρξε πρόβλημα και ότι όλη αυτή η υπόθεση δεν ήταν απλώς εγκεφαλικό κατασκεύασμα κάποιου.

Μια και ο λόγος για την Origin και το Ultima On Line, σας γνωρίζω ότι έχουμε στα χέρια μας το Ultima On Line: Second Age. Το πακέτο είναι πάρα πολύ καλό και αυτή τη φορά φαίνεται να τα περιέχει όλα: Το CD του παιχνιδιού, που περιέχει τη νέα και πολύ βελτιωμένη έκδοσή του, ένα εντυπωσιακό από κάθε πλευρά manual, το οποίο τόσο πολύ έλειπε από την πρώτη έκδοση, έναν διπλό έγχρωμο χάρτινο χάρτη (και όχι υφασμάτινο όπως στην πρώτη έκδοση), αλλά και ένα extra manual για σωστή εγκατάσταση.

Το παιχνίδι απαιτεί τουλάχιστον Pentium 166, ενώ το minimum install απαιτεί 383MB και το maximum 589MB. Σε αυτά προσθέστε τουλάχιστον άλλα 50MB για το swap file των Windows, και έχετε μία σχετική εικόνα του τι συμβαίνει. Η μικρότερη δυνατή σύνδεση είναι με 28,8 modem. Οι βελτιώσεις και οι προσθήκες είναι πολύ σημαντικές. Για όλα αυτά όμως θα γράψουμε στο επόμενο τεύχος, στο οποίο θα έχουμε ένα εκτενές review του τόσο σημαντικού αυτού τίτλου.

Απλώς σημειώνω ότι αν το παιχνίδι κυκλοφορούσε κανονικά τώρα για πρώτη φορά και όλο το προηγούμενο διάστημα είχε παραμείνει σε beta version, το 99% των χρηστών θα μιλούσαν για ένα τεχνολογικό και όχι μόνο- θαύμα. Αυτή τη φορά φαίνεται να είναι σχεδόν πλήρες από κάθε πλευρά, ένα "διαμάντι" και σίγουρα το πιο λαμπερό στο χώρο των on-line games.

Το Ultima: Ascension είναι το ένατο κατά σειρά παιχνίδι στη σειρά των Ultima και, σύμφωνα με τα λεγόμενα του Lord British, ιδρυτή και προέδρου της εταιρίας Richard Garriott, πρόκειται να είναι το τελευταίο που θα βασίζεται στον οικοδομημένο γύρω από τον γνωστό μας Avatar κόσμο. Τα όποια επόμενα επεισόδια της σειράς θα βασίζονται μεν στο γνωστό κόσμο της Britannia, αλλά θα αναφέρονται σε άλλη εποχή και άλλους ήρωες.

Και αυτό το παιχνίδι πέρασε από σαράντα κύματα, αφού ακόμη και τα καλύτερα στελέχη της εταιρίας, τα οποία ήταν επικεφαλής του project τόσο για το Ultima On Line όσο και για το Ultima: Ascension, αποχώρησαν κατηγορώντας την Origin ότι από τη μία μεριά βιάστηκε να κυκλοφορήσει το Ultima On Line και από την άλλη σχεδίασε το Ascension με έναν τρόπο που πρόδιδε το κλασικό πνεύμα των Ultima. Για το πρώτο μάλλον έχουν δίκιο. Οσον αφορά στο δεύτερο δεν έχουμε παρά να περιμένουμε να δούμε.

Το παιχνίδι υποτίθεται ότι θα κυκλοφορούσε το φθινόπωρο, ενώ στη συνέχεια είπαν ότι θα κυκλοφορούσε οπωσδήποτε τα Χριστούγεννα. Τελικά, βέβαια, τίποτα από τα δύο δεν έγινε. Σύμφωνα με πληροφορίες, η καθυστέρηση της κυκλοφορίας του έχει να κάνει με το γεγονός ότι ως ένα βαθμό επανασχεδιάστηκε, ώστε να "απορροφηθεί" το μεγαλύτερο μέρος των αρνητικών κριτικών που είχαν εμφανιστεί στον Τύπο σχετικά με το παιχνίδι αυτό καθαυτό.

Βασική αλλαγή στο περιεχόμενο της σειράς είναι το ότι στο Ascension ο χρήστης ως Avatar θα είναι μόνος του και δεν θα έχει τη δυνατότητα να σχηματίζει μία ομάδα με τους πιστούς του φίλους Iolo, Jaana, Spark και Shamino. Αυτό το σημείο, που έχει κατακριθεί έντονα σχεδόν από το σύνολο των φίλων της σειράς, οι οποίοι ισχυρίζονται ότι το έκαναν να μοιάζει με το Tomb Raider, καλώς ή κακώς δεν θα αλλάξει.

Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε το επίσημο site του παιχνιδιού, στην διεύθυνση http://www.ultima-ascension.com.

Του Ανδρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

PC





ULTIMA: ASCENSION



PC GAMES
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΠΑΡΑΣΥΡΘΕΙΤΕ
ΖΗΣΤΕ ΤΗΝ ΤΡΕΛΑ ΤΩΝ GAMES
GAMES
1.2 GB
ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΗΝ ΠΑΝΙΣΧΥΡΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ "PC MASTER", ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ
2 CD-ROMs
ΜΕ ΤΑ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΑ DEMOS ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΑ ΑΦΙΕΡΩΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΜΙΑ "ΒΟΜΒΑ" 1.2 GIGABYTES

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

2 CD-ROMs



2o CD-ROM

Η αποθέωση των demos:
- QUAKE 3 • NBA LIVE 99
- QUEST FOR GLORY 5
- CLOSE COMBAT 3 • SWAT 2
- WORLD LEAGUE SOCCER 99
- REDLINE • GANGSTERS
- SHOGO • DEAD RECKONING
- TONIC TROUBLE • DELTA FORCE • INFINITE WORLDS...

1o CD-ROM

Αποκτήστε μία μοναδική συλλογή με τα ειδικά αφιερώματα στα αγαπημένα σας παιχνίδια:

Α. KING'S QUEST 8

Περιλαμβάνει:
• DEMO • PATCH • SAVED GAMES • SCREENSHOTS
• WALLPAPERS • VIDEO & MUSIC • ΛΥΣΕΙΣ & GUIDES

Β. FIFA 99

Περιλαμβάνει:
• DEMO • SCREENSHOTS • REPLAYS • THEME
• WORLD CUP PATCH • LEAGUES (GREEK LEAGUE INCLUDED)
• ΛΥΣΕΙΣ & GUIDES

Γ. STARCRAFT / BROOD WAR

Περιλαμβάνει:
• DEMO • WALLPAPERS • SCREENSHOTS • ΠΙΣΤΕΣ • PATCH
• VIDEOS • UTILITIES (VOICE UTILITY INCLUDED) • ΛΥΣΕΙΣ & GUIDES

PC GAMES
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Η ΠΙΟ MASTER ΕΚΔΟΣΗ ΠΟΥ ΕΓΙΝΕ ΠΟΤΕ!

PC Spy

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

Από την Interplay

Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές το Baldur's Gate έχει πουλήσει περί τα 500.000 κομμάτια. Οι οπαδοί του είναι αμέτρητοι και συνεχώς αυξάνονται, υπάρχει ωστόσο έντονη διαμάχη για το αν αποτελεί ή όχι μεταφορά των επιτραπέζιων AD&D. Οπως ήταν φυσικό οι συντάκτες του "PC Master" δεν έμειναν αμέτοχοι. Η ανταλλαγή τρομοκρατικών ενεργειών ήταν συνεχής, με βομβαρδισμούς, πυρπολισμούς και απαγωγές συγγενικών προσώπων. Τελικά, ύστερα από επέμβαση του Ο.Η.Ε. και αποστολή κυανόκρανων αποφασίστηκε ανακωχή. Η κατάσταση ηρέμησε, τα πράγματα μπήκαν στη θέση τους και η ζωή επανήλθε στην κανονική ροή της. Λίγους μήνες όμως μετά την αρχική κυκλοφορία του Baldur's Gate, η Interplay ανακοινώνει την ανοιξιάτικη κυκλοφορία ενός adventure pack, του Tales of the Sword Coast. Ωχ! Πάει η ανακωχή...

Οι πληροφορίες αναφέρουν ότι το Tales of the Sword Coast θα είναι για το Baldur's Gate ό,τι το Hellfire για το Diablo: ένα add-on που προσθέτει νέες τοποθεσίες και στοιχεία στον αρχικό τίτλο, χωρίς όμως να επεμβαίνει ουσιαστικά στην εξέλιξη και την τελική έκβασή του.

Η Interplay, παρακολουθώντας την επιτυχία του αγαπημένου της παιδιού (ξεπέρασε κάθε προσδοκία) και με την προοπτική κυκλοφορίας ενός sequel, ετοιμάζει ένα add-on για να μας κρατήσει πεινασμένους και διψασμένους μέχρι την κυκλοφορία του Baldur's Gate 2. Τούτο διότι το εν λόγω παιχνίδι δεν πρόκειται να αποτελέσει συνέχεια της ιστορίας -δηλαδή 8ο και 9ο κεφάλαιο- αλλά μέρος των 7 ήδη υπαρχόντων. Ετσι, μπορείτε να εγκαταστήσετε το Tales of the Sword Coast ακόμη και κατά τη διάρκεια μιας περιπέτειάς σας και αυτό θα την ανανεώσει, προσθέτοντας τοποθεσίες, νέα αντικείμενα και NPCs. Ουσιαστικά λειτουργεί ως ένα γιγαντιαίο patch που προσθέτει νέα στοιχεία στο αρχικό - γι' αυτό και είναι απαραίτητη η κατοχή του Baldur's Gate.

Πρώτα από όλα το Tales of the Sword Coast θα προσθέσει τέσσερις ακόμη περιοχές, δυτικά της Baldur's Gate και νότια του Wood of Sharp Teeth. Θα βρεθείτε επιτέλους στον Durlag's Tower και θα μπορείτε να ταξιδέψετε ακόμη και σε νησί. Επίσης έχει προστεθεί μια μικρή πόλη, η Ulgoth's Beard. Οι υπόλοιπες τοποθεσίες θα παραμείνουν ως έχουν, η δε Black Dragon's Gate φαίνεται ότι περιμένει την κυκλοφορία του sequel για να ανοίξει και να μπορέσετε να ταξιδέψετε στη Waterdeep. Σύμφωνα πάντως με την Interplay, οι τοποθεσίες και τα νέα quests θα προσθέσουν στο Baldur's περίπου 20 ώρες παιχνιδιού, αφού θα περιέχουν αρκετά υπόγεια και μπουντρούμια.



Σημαντικές βελτιώσεις όμως πρόκειται να γίνουν και στα υπόλοιπα στοιχεία του παιχνιδιού. Πρώτα από όλα, θα συναντήσετε περίπου 20-30 πρόσθετους βασικούς NPCs και 60-70 "κομπάρσους". Κάθε class θα έχει δύο quick weapon slots (εκτός των Cleric/Thief, Mage/Thief, Fighter/Mage/Thief), ενώ κάθε είδους μαγικά ή μη βλήματα θα αποκτήσουν διπλάσια ταχύτητα. Το Backstabbing θα το κάνετε μόνο όταν είστε πίσω από την πλάτη του στόχου (προσωπικά δεν τολμούσα να το δοκιμάσω face to face), ενώ έχει βελτιωθεί το area of effect των spells Grease και Web. Επίσης, έχουν προστεθεί νέα, παρόμοιας ισχύος με τα υπάρχοντα items και όπλα, μερικά νέα monsters και περίπου 20 νέα spells, τα ισχυρότερα όμως των οποίων θα χρησιμοποιούνται εναντίον σας και δεν θα μπορείτε να τα μάθετε. Τέλος, έχουν "πειραχτεί" τα -κατά τη γνώμη μου- αποτελεσματικότερα spells του παιχνιδιού: Το area of effect του Fireball θα λειτουργεί πιο ρεαλιστικά, ενώ τα summoned monsters θα είναι περισσότερο άβουλα πλάσματα. Πάντως, απογοήτευση προκαλεί η απουσία νέων διαθέσιμων NPCs για την ομάδα σας.

Επίσης σημαντική είναι η αναφορά στο level cap του παιχνιδιού, αφού θα εξακολουθήσει να υπάρχει και απλά θα αυξηθεί (θα μπορείτε να φτάσετε μέχρι 8-9 level). Οσοι χαρακτήρες έχουν υπερβεί το όριο -με τη βοήθεια κάποιου hack- θα επανέλθουν στο ανώτερο δυνατό level, προκειμένου να μη γίνει πολύ εύκολο το παιχνίδι, μια και τα νέα quests θα είναι κυρίως για χαρακτήρες 6ου και 7ου level. Τελειώνοντας, θα πρέπει να σημειωθεί η προσθήκη μερικών ακόμη cutscenes και ενός ή δύο μουσικών κομματιών, που θα ακούγονται μόνο στις νέες τοποθεσίες.

Οι απαιτήσεις του Tales of The Sword Coast δεν θα διαφέρουν από αυτές του αρχικού τίτλου, ενώ δεν θα απαιτείται 3D Accelerator. Πάντως, αν λά-







βουμε υπόψη τον απέραντο κόσμο των Forgotten Realms και έχοντας παρακολουθήσει το τέλος του Baldur's Gate, δίνεται η εντύπωση ότι η όλη ιστορία των Baldur's Gate (sequels, add-ons ή οτιδήποτε άλλο) θα μας απασχολήσει για αρκετά χρόνια ακόμη...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

Total Annihilation: Kingdoms

Από την Cavedog

Ένα από τα καλύτερα RTS όλων των εποχών ήταν και εξακολουθεί να είναι το μοναδικό Total Annihilation από την Cavedog. Νωπές είναι ακόμα οι μνήμες από το θόρυβο που προκάλεσε η κυκλοφορία του το 1997: Τέτοιον πανικό είχαμε να δούμε από την εποχή του Command and Conquer και του Warcraft 2! Ειδικά στο εξωτερικό, το TA προκάλεσε χαμό. Δικαιολογημένα, κατά τη γνώμη μου, αφού τέτοιο παιχνίδι δεν είχαμε δει ποτέ στο παρελθόν. Απειρα units, άλλα θηριώδη και πανίσχυρα και άλλα μικρά μα θανατηφόρα, εκπληκτική πληρότητα μονάδων τόσο στην ξηρά όσο και στη θάλασσα και τον αέρα, μοναδικά 3D γραφικά για την εποχή και ένα απίστευτο soundtrack ήταν τα βασικά ατού του παιχνιδιού. Φυσιολογικά, λοιπόν, οι πωλήσεις του τίτλου εκτινάχθηκαν στα ύψη, με αποτέλεσμα στην κατασκευάστρια εταιρία, την Cavedog δηλαδή, να εργάζονται μερικοί πολύ πλούσιοι άνθρωποι!

Εξίσου φυσιολογικό ήταν ένας τέτοιος τίτλος να αποκτήσει συνέχεια. Το όνομα του sequel λοιπόν είναι TA Kingdoms. Βέβαια, το Kingdoms δεν είναι sequel αλλά prequel και ο λόγος είναι απλός: Το παιχνίδι έχει μεσαιωνική θεματολογία. Θα μας μεταφέρει στο φανταστικό κόσμο του Darien μετά το θάνατο του βασιλιά, γεγονός που έχει διχάσει την περιοχή. Τα τέσσερα παιδιά του βασιλιά μάχονται μεταξύ τους, καθένα δε αντιπροσωπεύει από ένα βασίλειο αλλά και από ένα στοιχείο της φύσης: τη γη (Βασίλειο Aramon), τον αέρα (Zhon), τη φωτιά (Taros) και το νερό (Veruna).

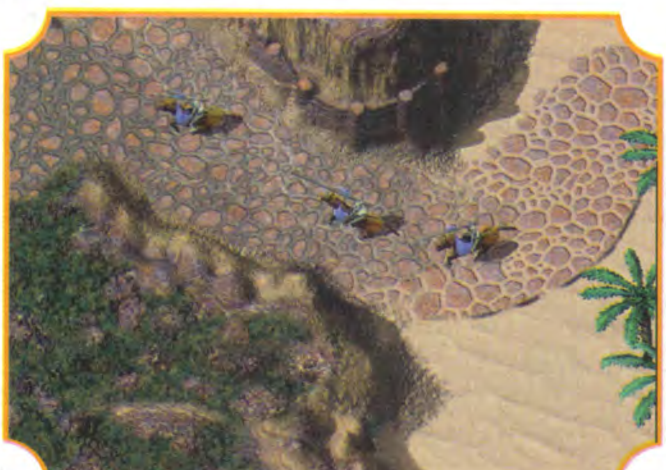
Νομίζω ότι δεν χρειάζεται να τονίσω ότι οι αντιμαχόμενες παρατάξεις θα είναι τέσσερις! Βέβαια κάτι τέτοιο δεν είναι πρωτότυπο, η είδηση όμως είναι ότι, σύμφωνα με την Cavedog, οι διαφορές μεταξύ τους θα είναι δραματικές! Επιτέλους, γιατί είχα βαρεθεί να γράφω για διαφορετικές παρατάξεις μόνο στο όνομα, αφού στα περισσότερα strategies το gameplay ήταν σχεδόν ίδιο, όποια παράταξη και να επιλέγαμε (πανηγυρικά εξαιρείται το Starcraft). Στο Kingdoms όμως, πάντα κατά την Cavedog, τα -κρατηθείτε- 160 units που υπάρχουν συνολικά στο παιχνίδι είναι μοναδικά, με αποτέλεσμα σχεδόν κανένα να μη θυμίζει κάποιο άλλο.

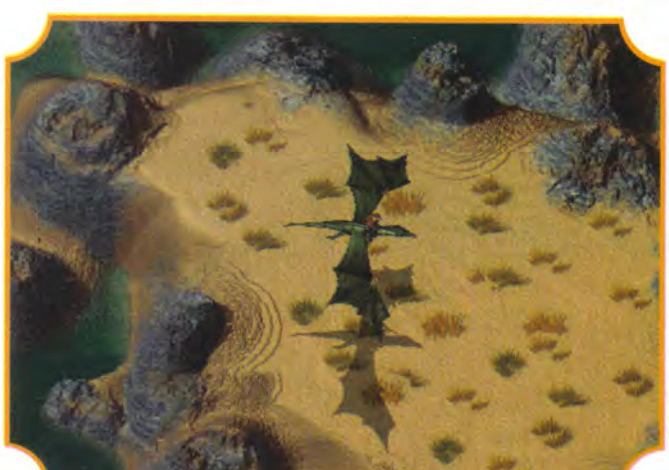
Σχόλιο: Αν κάτι τέτοιο γίνει τελικά πραγματικότητα και σε συνδυασμό με τις υπόλοιπες πληροφορίες μου για το παιχνίδι, τότε θα με ψάχνετε σε κανένα βουνό του... Περού, όπου θα έχω εγκατασταθεί μόνιμα με ένα laptop και το παιχνίδι (το laptop φυσικά θα μου το πάρει δώρο ο Κράτσας, ενώ τα εισιτήρια για το Περού θα τα βάλει ο Πατρίκος)!!!!

Τα units του παιχνιδιού ζωντανεύουν όλα όσα έχει γεννήσει η μεσαιωνική φαντασία ή πραγματικότητα: Από απλούς πεζικάριους έως ιερείς, που θα μπορούν να "σηκώνουν" τους νεκρούς, και πολεμικές μηχανές όπως καταπέλτες ή το πανίσχυρο Aramon Cannon. Επίσης, ο παίκτης θα έχει τη δυνατότητα να επικαλείται τη βοήθεια φοβερών πλασμάτων όπως ο θεός της παράταξής του (χτίζοντας έναν ναό) ή ορισμένοι πανίσχυροι δράκοι.

Η μοναδική πρώτη ύλη του παιχνιδιού θα είναι -τι άλλο, για Μεσαίωνα μιλάμε άλλωστε- το mana, το resource gathering, δε, θα διαφέρει σημαντικά από αυτό που έχουμε συνηθίσει. Τούτο διότι δεν θα απαιτούνται κτίρια για την κατεργασία της πρώτης ύλης (σύστημα για τη λειτουργικότητα του οποίου, προς το παρόν τουλάχιστον, έχω κάποιες αμφιβολίες). Τα γραφικά θα είναι -για άλλη μία φορά- αληθινά 3D (για να σας δώσω να καταλάβετε τι θα πει αληθινά 3D, το TA είχε αληθινά 3D, το Starcraft και το Red Alert όχι), ενώ θα υποστηρίζουν 3D acceleration. Το παιχνίδι θα περιέχει ενσωματωμένο και editor, γεγονός που θεωρώ απαραίτητο σε ένα strategy. Τέλος, το campaign του θα είναι τεράστιο, ενώ σε αυτόν τον τομέα το Kingdoms κυριολεκτικά ταράζει τα νερά. Συγκεκριμένα, αντί να υπάρχουν τέσσερα διαφορετικά campaigns -ένα για κάθε παράταξη- το παιχνίδι θα εξελίσσεται σε ένα μόνο... γιγάντιο campaign (από ό,τι γνωρίζω 48 σεναρίων) όπου ο παίκτης θα αλλάζει συνεχώς παρατάξεις. Ακόμα, θα δίνεται -επιτέλους- η αίσθηση μιας ιστορίας σε εξέλιξη, γεγονός που έλειπε από το πρώτο TA.

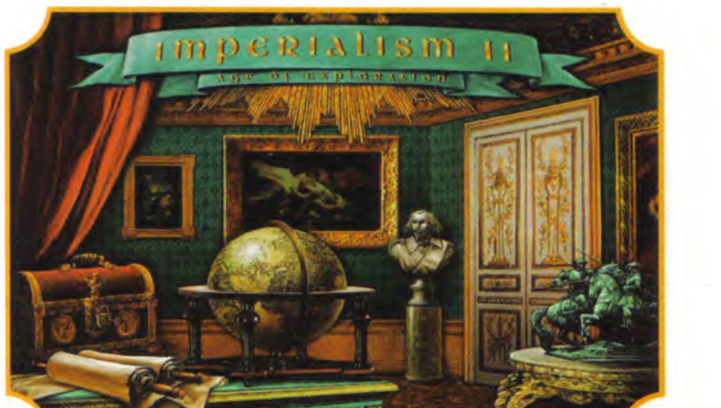
Το Kingdoms υπόσχεται πάρα πολλά. Σε τέτοιο σημείο μάλιστα που κατ' εμέ κατατάσσεται στα τρία περισσότερο αναμενόμενα RTS της χρονιάς (τα





υπόλοιπα είναι το Tiberian Sun και το Age of Empires 2). Προσωπικά τουλάχιστον είμαι αισιόδοξος (αρκεί να μη βρούμε πάλι κανένα bug όπως αυτό που υπήρχε στο Core Contingency - βλ. PCM Ιουλίου-Αυγούστου '98, στήλη "User Power") και πιστεύω ότι τον Ιούνιο που θα κυκλοφορήσει τελικά το παιχνίδι η αγορά θα παραμιλήσει για άλλη μια φορά από ένα Total Annihilation.

Του Σωτήρη Μπέλλου



Imperialism 2: Age of Exploration

Από τη Mindscape

Ιμπεριαλισμός. Η επιθυμία κατάκτησης και εκμετάλλευσης ξένων περιοχών. Μια τάση που υπήρχε, υπάρχει και θα υπάρχει σε όλη την πορεία της εξέλιξης της ανθρωπότητας. Το μεγάλο ψάρι τρώει το μικρό, η μεγάλη χώρα επιθυμεί να κατακτήσει τις μικρότερες, να εξαπλωθεί στον πλανήτη. Στον κόσμο των PCs, τα περισσότερα PC games απαιτούν την πλήρη κατανόηση της έννοιας του ιμπεριαλισμού και την πρακτική εφαρμογή της. Ενα από αυτά είναι και το Imperialism της Mindscape, ένα turn-based strategy που γνώρισε σημαντική επιτυχία. Και όπως είναι φυσικό σε τέτοιες περιπτώσεις, το sequel είναι μια λέξη συνυφασμένη με την επιτυχία. Imperialism 2, λοιπόν, ένα παιχνίδι αποίκησης, εκμετάλλευσης, κατάκτησης.

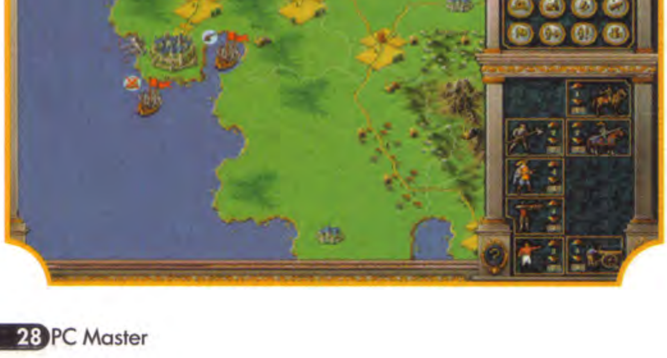
Το Imperialism 2: Age of Exploration είναι ένα turn-based strategy που λαμβάνει χώρα στο χρονικό διάστημα μεταξύ του 16ου και του 19ου αιώνα. Σκοπός σας στο παιχνίδι είναι να αποικήσετε τον Νέο Κόσμο (δηλαδή την Αμερική), να εκμεταλλευτείτε τις πρώτες ύλες του και να τον κατακτήσετε απ' άκρη σ' άκρη. Οχι όμως σε κλάσματα δευτερολέπτου - προς θεού. Θα πρέπει να πορευτείτε στο χρόνο διαχειριζόμενοι αποτελεσματικά (να ξεζουμίσετε ουσιαστικά) τις αποικίες σας, να αναπτύξετε νέες τεχνολογίες, να πολεμήσετε και να κατατροπώσετε τους αντιπάλους (πρωτοτυπία, ε;). Το Age of Exploration θα είναι τυπικά αλλά και ουσιαστικά συνέχεια του προηγουμένου τίτλου. Αποτελεί μια σημαντικότατη αναβάθμιση του αρχικού Imperialism, αφού μειονεκτήματα του πρώτου έχουν εξαλειφθεί και έχουν προστεθεί νέα στοιχεία που τηρούν ή μάλλον επιχειρούν να ακολουθήσουν τα υψηλά standards των παιχνιδιών της εποχής.

Πρώτα από όλα έχει προστεθεί το Fog of War στο χάρτη, η απόκρυψη δηλαδή των περιοχών τις οποίες δεν έχει επισκεφθεί ο παίκτης και τα αποικιακά στρατεύματά του. Αυτή η δυνατότητα θα υπάρχει μόνο στις περιοχές του χάρτη που αφορούν στον Νέο Κόσμο, αφού η Ευρώπη θεωρείται γνωστή. Αν αναρωτιέστε γιατί η αναφορά μόνο στις Ευρώπη και Αμερική, η απάντηση είναι ότι τις υπόλοιπες ηπείρους τις έφαγε ο δαίμονας του... προγραμματισμού παιχνιδιών. Τραγικά σημαντικό μειονέκτημα, ο περιορισμός δηλαδή της δράσης σε δύο ηπείρους της Γης, όταν άλλα παιχνίδια του είδους όχι μόνο καλύπτουν το σύνολο των περιοχών της Γης, αλλά επεκτείνονται ακόμη και μέχρι τον αστερισμό του Αλφα Κενταύρου. Τέλος πάντων.

Σημαντική βελτίωση αναμένεται να υπάρξει στο AI των αντιπάλων (CPU), αφού, όπως σημειώνει η προγραμματιστική ομάδα του Imperialism 2, θα δείτε ότι η αντίπαλη CPU έχει γίνει πιο σκληρή από ποτέ. Οι εμπορικές δίοδοί σας θα μπλοκάρονται από ενέδρες και εχθρικές επιθέσεις, προκαλώντας οικονομική κατάρρευση και ασιτία στους αποίκους σας - δηλαδή game over. Αν αναπτυχθείτε και ισχυροποιηθείτε σε μεγάλο βαθμό, οι αντίπαλες αυτοκρατορίες θα συμμαχήσουν, για να αποτρέψουν τα ιμπεριαλιστικά σχέδιά σας. Επίσης, βελτιώνεται η τεχνολογία που θα ερευνήσετε, αν και εδώ υπάρχει κάποιο μειονέκτημα, αφού μπορείτε να ανακαλύψετε και να εφεύρετε όλες τις διαθέσιμες τεχνολογίες που υπήρχαν στον τότε κόσμο (δεν υπάρχει το εκνευριστικό μεν, ρεαλιστικό δε φαινόμενο να πρέπει να διαλέξετε το είδος ή τον τομέα της τεχνολογίας με τον οποίο θα ασχοληθείτε κάθε φορά - χαρακτηριστικά αναφέρεται το σύστημα που υπάρχει στο Masters of Orion II). Μπορείτε πάντως να αναπτύξετε κατασκόπους σε ξένες επικράτειες και να κλέψετε τεχνολογίες, κάτι σαν τα πειρατικά παιχνίδια στο χώρο των CDs σήμερα.

Τέλος, ουσιαστική βελτίωση παρατηρείται και στο ρεαλισμό του οικονομικού και εμπορικού τομέα στο παιχνίδι, αφού τα πάντα λειτουργούν υπό την αστάθεια της τότε εποχής των αναταραχών και των συγκρούσεων μεταξύ των κρατών. Αν, παραδείγματος χάριν, συνεργάζεστε με κάποιον έμπορο και αυτός τα "τσουγκρίσει" με μία από τις περιοχές που αποτελούν βασική πηγή κάποιας πρώτης ύλης σας, θα δείτε ότι θα δημιουργηθούν σημαντικές ελλείψεις στα αποθέματα αυτής της πρώτης ύλης και, κατά συνέπεια, μεγάλη οικονομική ζημιά.

Μια και ο λόγος για οικονομική ζημιά, αυτή πρόκειται να σας συμβεί (κατ' επιλογήν βέβαια) κατά την άνοιξη του τρέχοντος έτους. Αν τώρα διαθέτετε PC που δεν ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις του Imperialism 2 (Pentium 100MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM), τότε η ζημιά αυτή ίσως αποδειχθεί μεγα-







λύτερη...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

Ultima IX: Ascension

Από τις Origin/Electronic Arts

Η σειρά Ultima είναι αδιαμφισβήτητα μία από τις πιο δυνατές σειρές στο χώρο των computer RPGs. Ο τελευταίος τίτλος της όμως (Ultima On-line), ήταν μεν εντυπωσιακός, μοναδικός, απαράμιλλος (μπορείτε να προσθέσετε οποιοδήποτε άλλο κοσμητικό επίθετο), είχε όμως ένα πολύ σοβαρό μειονέκτημα: ήταν αποκλειστικά on-line. Οχι πως το σύνολο των gamers δεν αρέσκεται σε αυτού του είδους τα παιχνίδια, απλώς οι ταχύτητες και η ποιότητα σύνδεσης (τουλάχιστον στην Ελλάδα) ήταν και είναι απαγορευτικές για έναν απαιτητικό gamer παιχνιδιών αυτού του είδους - το παιχνίδι δοκιμάστηκε στους μεγαλύτερους ελληνικούς Internet providers. Ετσι, οι περισσότεροι οπαδοί του κόσμου της Origin απέφυγαν να ασχοληθούν περαιτέρω με τον τίτλο και άρχισαν να κάνουν όνειρα για το νέο Ultima, το Ascension.

Η αλήθεια είναι ότι η εξέλιξη των CRPGs έχει προχωρήσει σε τέτοιο βαθμό (χαρακτηριστικά παραδείγματα το Baldur's και τα Fallout) ώστε οποιαδήποτε νέα φιλόδοξη κυκλοφορία θα πρέπει να συνοδεύεται από μοναδικά στοιχεία, να προσφέρει κάτι νέο στο χώρο και να μην αποτελεί αντιγραφή προηγούμενων επιτυχημένων τίτλων. Το Ultima IX φαίνεται να ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις της εποχής. Οι πληροφορίες μιλάνε για έναν εκπληκτικό κόσμο, όπου τα επίπεδα ρεαλισμού είναι ανώτερα από κάθε άλλη φορά, για έναν κόσμο ζωντανό και ανοικτό να τον εξερευνήσεις από άκρη σε άκρη: την Britannia.

Ο ήρωας της υπόθεσης δεν είναι άλλος από τον Avatar, ο οποίος κατά την επιστροφή του στην πατρίδα βρίσκει συντρίμμια, τα πάντα να αργοπεθαίνουν, ο βασιλιάς δε της Britannia να βρίσκεται σε βαθιά γεράματα. Στο ένατο επεισόδιο της σειράς Ultima ο Avatar θα πρέπει να σώσει την αβοήθητη χώρα από την ολοκληρωτική καταστροφή που επιδιώκει ο κακός της υπόθεσης, ο Guardian, ενώ σύμφωνα με κάποιες πληροφορίες θα είναι η τελευταία περιπέτειά του. Πάντως, ελάχιστες είναι οι ειδήσεις σχετικά με το σενάριο του Ultima: Ascension - το μόνο που είναι σίγουρο είναι η μη γραμμική εξέλιξη της ιστορίας του.

Για όσους αναρωτιούνται για το gameplay του Ascension, οι δημιουργοί του αναφέρουν ότι έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στην αλληλεπίδραση με τους NPCs. Αξίζει να αναφέρω ότι κάθε NPC θα έχει ξεχωριστό, δικό του Full Speech! Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι έχει παραμεληθεί το σύστημα μαχών, αφού, σύμφωνα με τους δημιουργούς, θα είναι πλήρες και αρκετά λεπτομερές (θα γίνεται σε πραγματικό χρόνο). Επίσης, δεν θα υπάρχει άμεσος έλεγχος στους συντρόφους της ομάδας σας και προφανώς θα λειτουργούν ως αυτόνομοι χαρακτήρες. Πάντως, θα συναντήσετε αρκετούς χαρακτήρες από τα προηγούμενα Ultima, οι οποίοι θα σας βοηθήσουν σημαντικά στις περιπέτειές σας. Εκείνο πάντως που πρόκειται να φέρει μια μικρή επανάσταση στο χώρο των RPGs είναι η διαφημισμένη από την εταιρία απουσία φορτώματος κάθε επιπέδου. Ναι, καλά διαβάζετε. Δεν θα υπάρχει το εκνευριστικό ώρες ώρες φόρτωμα όταν προχωρείτε στο παιχνίδι και θέλετε, για παράδειγμα, να εξερευνήσετε μια νέα τοποθεσία. Το σύνολο των περιοχών της Britannia θα υπάρχει "αρτιμελές", ενώ θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ακόμη και πλοίο για να ολοκληρώσετε κάποια quests ή να ...αρμενίσετε στα πέλαγα. Είναι ίσως από τα λίγα RPGs όπου η ακτές δεν θα αποτελούν το τέλος του κόσμου αλλά την είσοδο σε νέες, άγνωστες περιοχές.

Ενα άλλο επίσης εντυπωσιακό στοιχείο του αναμενόμενου τίτλου είναι ο πλήρης έλεγχος στην κάμερα/οπτική του παιχνιδιού, σε σημείο μάλιστα που μπορείτε να κάνετε zoom στα πρόσωπα των περίπου 100 NPCs που θα συναντήσετε στο παιχνίδι - τουλάχιστον αυτό διαφημίζεται από την Origin. Τα γραφικά του παιχνιδιού θα αποτελούνται αποκλειστικά από πολύγωνα-μια ματιά στις φωτογραφίες αρκεί για να εντυπωσιαστείτε-ενώ οι φωτισμοί και οι σκιάσεις αναμένονται εντυπωσιακοί.

Βέβαια, όλα τα ανωτέρω στοιχεία φέρνουν στο νου την πλέον γνωστή ερώτηση, όταν πρόκειται για αναμενόμενη κυκλοφορία ενός "δυνατού" παιχνιδιού: Απαιτήσεις; Καθίστε αναπαυτικά και ετοιμάστε το ποτήρι με το ηρεμιστικό: Pentium II στα 266MHz, 64MB RAM και 3D Accelerator! Φαίνεται ότι το Ultima 9 θα φέρει αναστάτωση όχι μόνο για τις επιδόσεις αλλά και για τις απαιτήσεις του σε hardware...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

PC





Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, το οποίο διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 194 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1. (1) **DIABLO** (BLIZZARD)
2. (4) **X-FILES: THE GAME** (FOX INTERACTIVE)
3. (-) **FINAL FANTASY VII** (EIDOS)
4. (3) **GRIM FANDANGO** (LUCASARTS)
5. (-) **MONKEY ISLAND III** (LUCASARTS)

ACTION

1. (5) **TOMB RAIDER III** (EIDOS)
2. (3) **HALF-LIFE** (SIERRA)
3. (-) **CYBERIA II** (VIRGIN)
4. (-) **UNREAL** (EPIC)
5. (-) **GET MEDIEVAL** (MONOLITH PRODUCTIONS)

STRATEGY

1. (2) **RED ALERT** (WESTWOOD)
2. (1) **STARCRAFT/ BROOD WAR** (BLIZZARD)
3. (-) **AGE OF EMPIRES/ RISE OF ROME** (MICROSOFT)
4. (3) **COMMANDOS** (EIDOS)
5. (4) **WARCRAFT II** (BLIZZARD)

SIMULATION

1. (3) **FIFA 99** (ELECTRONIC ARTS)
2. (-) **NBA LIVE 99** (ELECTRONIC ARTS)
3. (2) **NEED FOR SPEED II** (ELECTRONIC ARTS)
4. (-) **NBA LIVE 98** (ELECTRONIC ARTS)
5. (5) **COLIN McRAE RALLY** (CODEMASTERS)

TOP TEN

Αποτελέσματα αναγνωστών

Θέση		Παιχνίδι	Εταιρεία	Είδος
1	▲	Red Alert (4)	(WESTWOOD)	STRATEGY
2	▲	FIFA '99 (-)	(EA SPORTS)	SIMULATION
3	▲	NBA Live '99 (-)	(EA SPORTS)	SIMULATION
4	▼	Starcraft/Brood War (1)	(BLIZZARD)	STRATEGY
5	▲	Age of Empires/Rise of Rome (8)	(MICROSOFT)	STRATEGY
6	▼	Commandos (5)	(EIDOS)	STRATEGY
7	▲	Tomb Raider III (-)	(EIDOS)	ACTION
8	▼	Diablo (2)	(BLIZZARD)	ADVENTURE
9	▲	X-Files: The Game (-)	(FOX)	ADVENTURE
10	▲	Half-Life (-)	(SIERRA)	ACTION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.

▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.

- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Αρκετές και σημαντικές οι αλλαγές στο Top Ten των αναγνωστών μας για αυτόν τον μήνα. Η μέχρι πρότινος παντοκρατορία του Starcraft (το βαρεθήκατε τελικά) έλαβε τέλος, και ούτε λίγο ούτε πολύ έχουμε πέντε νέες εισόδους (και επανεισόδους) στο Top Ten. Εντυπωσιακότερη όλων η εμφάνιση του FIFA 99, το οποίο έπιασε αμέσως τη δεύτερη θέση, με μικρή απόσταση από την πρώτη. Επίσης, έχουμε την πρώτη εμφάνιση του καινούριου παιχνιδιού της γνωστής μας (και μη εξαιρετέας) Lara Croft. Στην πρώτη θέση αυτού του μήνα βρίσκουμε το Red Alert, που σκαρφάλωσε τέσσερις θέσεις και φαίνεται να ξαναζεί τις μέρες της δόξας του.

Περιμένουμε τα ψηφοδέλτιά σας για τον επόμενα μήνα. Μέχρι τότε... KEEP ON GAMING!

TOP 5 Καταστημάτων

1	Sim City 3000	(Maxis)
2	Baldur's Gate	(Bioware/Interplay)
3	Falcon 4.0	(Microprose)
4	FIFA '99	(Electronic Arts)
5	Brood War	(Blizzard)

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Παπασωτηρίου, Μέτρον, Big City και Computer Games Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP-5.

ΓΙΩΡΓΟΣ & ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΙΖΟΣ

"Καθήκον μας είναι να εξυπηρετούμε τον πελάτη, έτσι ώστε να νιώθει ότι τα λεφτά του πιάνουν τόπο."

Συνέντευξη: Νάσος Μπέλλος nassos@freemail.gr Σωτήρης Μπέλλος galeron@compulink.gr

Αυτόν το μήνα επισκεφθήκαμε το Games Club στην Ανω Γλυφάδα. Ιδιοκτήτες είναι δύο αδέρφια, ο Γιώργος και ο Βασίλης Λουίζος. Ας δούμε τι μας είπαν για το χώρο των PC games και της Πληροφορικής γενικότερα.

PC Master: *Πώς ξεκίνησε το Games Club και γιατί επιλέξατε να ασχοληθείτε με το χώρο των υπολογιστών και του software;*

Games Club: Το Games Club ξεκίνησε πριν από περίπου δύο χρόνια, τον Σεπτέμβριο του 1996. Αρχικά είχαμε ασχοληθεί με την αγορά των παιχνιδομηχανών και κυρίως του PlayStation. Στη συνέχεια υποστηρίξαμε το Nintendo 64, το Saturn και τελικά μπήκαμε στον αχανή κόσμο των συμβατών. Γιατί ασχοληθήκαμε με το χώρο;

Κακά τα ψέματα, οι προοπτικές κέρδους είναι αρκετά μεγάλες, αφού υπάρχει συνεχής εξέλιξη και κυκλοφορία νέων προϊόντων, ενώ κατείχαμε χρόνια εμπειρία, μια και η ενασχόλησή μας με τους υπολογιστές ξεκινά από τα παιδικά μας χρόνια.

PCM: *Μια και το έφερε η κουβέντα, πείτε μας λίγα λόγια για τη "σκοτεινή" εποχή των συμβατών.*

Games Club: Η αλήθεια είναι ότι εκείνη την εποχή τα PCs δεν ήταν στην καλύτερή τους κατάσταση και η απήχηση που είχαν στο κοινό υποσκελιζόταν από τη μεγάλη πέραση άλλων υπολογιστών, των λεγόμενων "Home PCs", όπως η Amiga, ο Atari ST και οι 8μπιτοι Amstrad, Commodore και Spectrum. Προσωπικά ήμαστε φανατικοί οπαδοί της Amiga και των μοναδικών games που τη συνόδευαν. Βέβαια, πάντοτε πιστεύαμε στη μεγάλη δύναμη των συμβατών.

PCM: *Ποια τα μελλοντικά σχέδια του Games Club;*

Games Club: Πολλά! (γέλια) Αρχικά, σκοπεύουμε να ανοίξουμε κάποιο άλλο κατάστημα σε κοντινή, κατά προτίμηση, περιοχή και μετά, ποιος ξέρει, μπορεί να επεκταθούμε και σε άλλες περιοχές των νοτίων προαστίων. Ο σκοπός μας θα είναι να υπάρχει αφ' ενός αλληλοκάλυψη μεταξύ των καταστημάτων μας και αφ' ετέρου καλύτερη ανταπόκριση όσον αφορά στη συνεχώς αυξανόμενη ζήτηση των προϊόντων μας. Επίσης, στα μελλοντικά σχέδιά μας εντάσσεται και η ιδέα δημιουργίας ενός Net Cafe.

PCM: *Κάνατε λόγο για τα προϊόντα σας. Ποια τα προϊόντα με τα οποία ασχολείται το Games Club;*

Games Club: Κατά βάση τα games και το ψυχαγωγικό software γενικότερα. Διαθέτουμε έναν σεβαστό κατάλογο από PC games, ο οποίος ανανεώνεται καθημερινά λόγω φυσικά των συνεχών κυκλοφοριών. Ενας πελάτης θα βρει από τα τελευταία πολυδιαφημισμένα games όπως το Brood War και το Baldur's Gate μέχρι επιτυχημένα παιχνίδια που άφησαν εποχή. Επίσης, ασχολούμαστε με αναβαθμίσεις συστημάτων Η/Υ, πωλήσεις περιφερειακών, αναλωσίμων αλλά και ολοκληρωμένων συστημάτων, τόσο στο χώρο των συμβατών όσο και σε αυτόν των παιχνιδομηχανών.

Εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι ένα από τα θετικά στοιχεία του Games Club είναι η δυνατότητα που παρέχουμε στον πελάτη να δοκιμάσει το παιχνίδι που επιθυμεί να αγοράσει, είτε πρόκειται για παιχνιδομηχανή είτε για PC.

PCM: *Ποια κατηγορία των προϊόντων σας εμφανίζει το μεγαλύτερο κέρδος;*

Games Club: Αναμφισβήτητα τα παιχνίδια για PCs και πιο συγκεκριμένα τα strategy, τα RPGs και τα action. Βέβαια, υπάρχει ζήτηση και για παιχνίδια σε PlayStation και Nintendo, όμως η αγορά των παιχνιδιών σε PCs κατέχει τη μερίδα του λέοντος. Εξάλλου, με τόσα παιχνίδια που κυκλοφορούν καθημερινά...

PCM: *Μπορείτε να αναφέρετε τα παιχνίδια εκείνα που πούλησαν περισσότερο το 1998;*







Games Club: Στην κορυφή του καταλόγου βρίσκεται το Starcraft της Blizzard μαζί με το Colin McRae της CodeMasters. Με μικρή διαφορά ακολουθούν τα δίδυμα FIFA 98 και Road to World Cup '98, καθώς και η σειρά των Tomb Raider. Επίσης, πολύ μεγάλη επιτυχία σημείωσαν τα Commandos: Behind the Enemy Lines, Carmageddon 2 και Unreal.

PCM: *Τι προβλέπετε για το 1999;*

Games Club: Μέχρι τώρα βασιλιάς είναι το Baldur's Gate. Η ζήτηση για το συγκεκριμένο παιχνίδι ήταν εντυπωσιακή, αρκετές μέρες προτού αυτό κυκλοφορήσει. Βέβαια, υπάρχουν και άλλα παιχνίδια που έχουν επιτύχει στο χώρο, όπως τα FIFA 99, NBA Live 99 και Brood War. Ομως, δεν έχουν κυκλοφορήσει ακόμη τα Heroes of Might and Magic 3, Command & Conquer: Tiberian Sun και Championship Manager 3. Να μην ξεχάσουμε φυσικά το πολυαναμενόμενο Diablo 2 και το Age of Empires 2. Αξίζει να αναφέρουμε ότι τα μισά τηλεφωνήματα που δεχόμαστε καθημερινά είναι για το Tiberian Sun και το Championship Manager 3!

PCM: *Πείτε μας λίγα λόγια για το πελατολόγιο του Games Club. Ποιες είναι οι ηλικίες που σας επισκέπτονται συνήθως;*

Games Club: Ο μέσος όρος ηλικίας των πελατών που μας επισκέπτονται είναι περίπου τα δεκαοκτώ με είκοσι χρόνια. Βέβαια, υπάρχουν και πελάτες από όλα τα ηλικιακά φάσματα - από παιδιά του δημοτικού που θέλουν να αγοράσουν ή να νοικιάσουν οπωσδήποτε ένα παιχνίδι για το Σαββατοκύριακο έως και μπαμπάδες που αγοράζουν hardware όπως σκληρούς δίσκους ή multimedia εφαρμογές, για παράδειγμα εγκυκλοπαίδειες.

Μια και αναφέρθηκε το πελατολόγιο, πρέπει να σημειώσω ότι οι πελάτες μας δεν περιορίζονται μόνο στην Αθήνα. Υπάρχει η δυνατότητα αποστολής προϊόντων και στην επαρχία με αντικαταβολή.

PCM: *Θα θέλαμε ένα σχόλιο για την πορεία της Πληροφορικής και των παιχνιδιών στον ελλαδικό χώρο. Ποιες οι προβλέψεις σας για το μέλλον;*

Games Club: Είναι γεγονός ότι η Πληροφορική στην Ελλάδα έχει εξαπλωθεί ραγδαία τα τελευταία χρόνια. Σχεδόν κάθε αστικό σπίτι έχει και έναν προσωπικό υπολογιστή, ενώ απαραίτητη είναι πια η μηχανογράφηση κάθε επιχείρησης με τη βοήθεια υπολογιστών. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η χρήση των PCs έχει πάψει πια να είναι ανδρικό προνόμιο ή έστω χόμπι, αφού καθημερινώς αυξάνονται οι γυναίκες χρήστες. Αφήστε που η λειτουργικότητα και η ευκολία της χρήσης των PCs τα καθιστούν πια φιλικά σε όλες τις ηλικίες.

PCM: *Ποια η γνώμη σας για τη φράση "ο πελάτης έχει πάντα δίκιο";*

Games Club: Μα... δεν έχει! Εντάξει, αστειεύομαι. Φυσικά και έχει πάντα δίκιο, αφού αυτός δίνει τα λεφτά του και είναι καθήκον μας να τον εξυπηρετούμε, έτσι ώστε να νιώθει ότι "πιάνουν τόπο". Βέβαια, υπάρχουν μερικοί πελάτες που δεν γνωρίζουν για τη σωστή χρήση των υπολογιστών, όμως εμείς θεωρούμε σωστό να κάτσουμε να τους εξηγήσουμε πώς λειτουργεί τι, ώστε να μην υπάρχει παράπονο εκ μέρους τους. Οι περισσότεροι από τους πελάτες μας, πάντως, βγαίνουν από το Games Club ευχαριστημένοι, κάτι που φαίνεται άλλωστε από το ότι ...ξανάρχονται (γέλια).

PCM: *Τελειώνοντας, μπορείτε να μας πείτε τη γνώμη σας για το "PC Master";*

Games Club: Θα πρέπει να σας ομολογήσω ότι είμαστε τακτικοί αναγνώστες του - το εκτιμάμε και το παραδεχόμαστε όσο λίγα περιοδικά στο χώρο. Πιστεύω ότι στο χώρο των games διαθέτετε μία πολύ δυνατή συντακτική ομάδα, με γνώσεις γύρω από το αντικείμενο. Και στους άλλους τομείς, όμως, το "PC Master" ικανοποιεί και με το παραπάνω τους χιλιάδες αναγνώστες του, αφού η μηνιαία ύλη του καλύπτει τις ανάγκες για πληροφόρηση και ειδησεογραφία γενικότερα ενός σημαντικού ποσοστού των Ελλήνων αναγνωστών.

PC

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε μίνι συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, οι απόψεις των οποίων σίγουρα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον.

USER POWER

Σας έχει τύχει ποτέ να παίζετε ένα καινούριο game και να νιώθετε πως είναι μισοτελειωμένο ή πως σε κρίσιμα σημεία δεν δόθηκε η απαραίτητη προσοχή, με συνέπεια κάποια πράγματα να μη λειτουργούν σωστά; Τι είπατε; Σας συμβαίνει συνεχώς; Μην ανησυχείτε, όχι, δεν είστε γκαντέμηδες. Απλώς πέσατε και εσείς θύματα της προχειρότητας με την οποία οι εταιρίες αντιμετωπίζουν το game software, κάποιες φορές μάλιστα σκόπιμα...

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

ΜΙΣΕΣ... ΔΟΥΛΕΙΕΣ!

Αυτόν το μήνα θα μου επιτρέψετε να μιλήσω έξω απ' τα δόντια για ένα θέμα που -πιστεύω- καίει τους περισσότερους, αν όχι όλους. Αφορμή στάθηκε ένα μήνυμα που στάλθηκε στο "PC Master Saloon", το επίσημο on-line forum του περιοδικού μας, από τον φίλο Κώστα "bandit" Σπυρόπουλο. Στο σημείο αυτό υπενθυμίζουμε πως, αν διαθέτετε πρόσβαση στο Internet, είστε ευπρόσδεκτοι να επισκεφθείτε το Saloon μας στη διεύθυνση http://www.compuweb.gr/fora/pcmaster/. Ας δούμε, όμως, τι αναφέρει ο αναγνώστης μας.

"Οπως έγραψε ο Vantor στο review του στο τεύχος Φεβρουαρίου, το QFG5 τελικά βγήκε χωρίς να συμπεριλαμβάνεται το multiplayer feature του παιχνιδιού, γεγονός άκρως αρνητικό, αφού στο demo άλλα υποσχόταν η Sierra. Τελικά, βγήκε και το patch 1.1 για το παιχνίδι και multiplayer ακόμα να δούμε. Ετσι, λοιπόν, αποφάσισα να γράψω στο επίσημο forum της Sierra για τα QFG adventures.

Η απάντηση που έλαβα από τον Kevin Williams είναι πραγματικά για γέλια. Μου απάντησε, λοιπόν, ότι η πρώτη σκέψη ήταν το multiplayer να βγει μαζί με το παιχνίδι κανονικά, αλλά αργότερα λόγω τεχνικών δυσκολιών (ναι, τώρα τον πιστέψαμε) αποφάσισαν να το βγάλουν μέσα από patch. Ομως κρατηθείτε: ΟΥΤΕ ΣΕ PATCH ΘΑ ΤΟ ΒΓΑΛΟΥΝ ΤΕΛΙΚΑ, ΑΛΛΑ ΣΕ ADD-ON, το οποίο θα πρέπει μάλλον να αγοράσετε ξεχωριστά από το παιχνίδι και για το οποίο είναι πολύ πιθανόν να πρέπει να πληρώσετε με πιστωτική κάρτα (εννοώ για το multiplayer). Φυσικά, τίποτα δεν είναι σίγουρο, καθώς ούτε και ΟΙ ΙΔΙΟΙ ΔΕΝ ΞΕΡΟΥΝ ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ. ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΟΝ!



Προσωπικά θεωρώ τη στάση αυτή της εταιρίας επιεικώς απαράδεκτη, καθώς το multiplayer για το QFG ήταν ένα από εκείνα τα features που είχαν διαφημιστεί περισσότερο και προξένησαν ιδιαίτερη εντύπωση. Τι να πει κανείς, τελικά όλοι ακολουθούν το δρόμο που χάραξε η Blizzard (που πριν από μερικά χρόνια δεν την ήξερε ούτε η μάνα της!), δηλαδή όλα για το κέρδος και ο καταναλωτής στα παλιά μας τα παπούτσια! Τελικά, το να παίζεις παιχνίδια στο PC βλάπτει σοβαρά εκτός από την τσέπη και τα νεύρα.

Φιλικά,
Bandit"

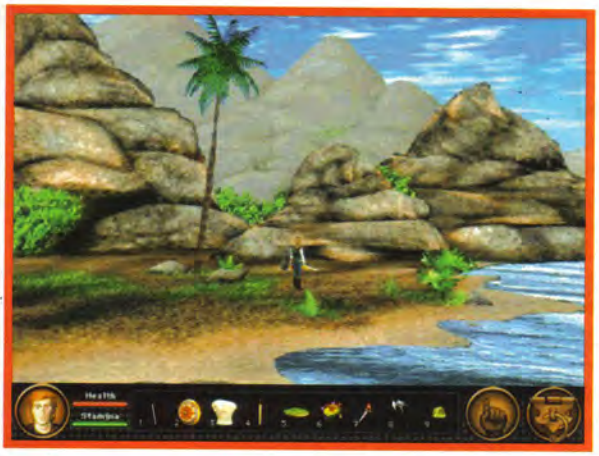
Το πρόβλημα στο οποίο αναφέρεται ο Bandit, εστιάζοντας στο πολυθρύλητο νέο παιχνίδι της σειράς των Quest for Glory της Sierra, έχει όντως αρχίσει να διογκώνεται σε μεγάλο βαθμό τον τελευταίο καιρό, αποκτώντας διαστάσεις επιδημίας που μαστίζει το χώρο των games.

Ειδικά στο Dragonfire, δικαιούται κανείς να μιλά για ξεκάθαρη κοροϊδία: Καταρχήν κυκλοφορεί το demo του παιχνιδιού, όπου στο κεντρικό μενού υπάρχει η επιλογή για multiplayer απενεργοποιημένη, και στην οποία κάνοντας κλικ με το mouse μαθαίνουμε πως η σχετική δυνατότητα θα συμπεριλαμβάνεται στην κανονική εμπορική έκδοση του Quest for Glory 5.

Στη συνέχεια κυκλοφορεί το παιχνίδι, χωρίς ωστόσο να υπάρχει πουθενά επιλογή για multiplayer, η δε Sierra ενημερώνει τους αγανακτισμένους gamers που το περίμεναν ως μάννα εξ ουρανού πως "εντάξει, βρε παιδιά, δεν προλάβαμε να ολοκληρώσουμε το multiplayer και δεν θέλαμε να καθυστερήσουμε άλλο το παιχνίδι, επειδή γνωρίζουμε καλά πόσο πολύ θέλατε να κυκλοφορήσει το συντομότερο δυνατόν, αλλά μην ανησυχείτε, όπου να 'ναι βγαίνει το patch που και multiplayer θα προσθέτει και όλα θα τα σφάζει και θα τα μαχαιρώνει".

Τέλος πάντων, υπήρξε μία γενική κατανόηση και ανεκτικότητα μετά την υπόσχεση αυτή, και όλοι περίμεναν το patch που θα τους επέ-

τρεπε επιτέλους να παίξουν και online το αγαπημένο τους Quest for Glory. Αμ δε! **Οσο είδατε εσείς multiplayer patch άλλο τόσο το είδαμε κι εμείς.** Patch βέβαια βγήκε, αλλά με σκοπό να διορθώσει τα bugs που υπήρχαν στην αρχική έκδοση του παιχνιδιού, και για τα οποία είχαμε γράψει σχετικά στο review του προηγούμενου μήνα. Οπως μάλιστα ανέφερε και ο Κώστας, οι αρχικές σκέψεις άλλαξαν στην πορεία και τώρα μελετώνται νέες εναλλακτικές λύσεις, όπως η εμπορική διανομή του patch ως επίσημο add-on του Dragonfire!



Το πρόβλημα βέβαια είναι γενικότερο και δεν αφορά μόνο στα διάφορα expansion packs δημοφιλών τίτλων, που αποτελούν πλέον έναν γνωστό "κουμπαρά" για τις εταιρίες, προκειμένου να εκμεταλλεύονται στο έπακρο το υψηλό ενδιαφέρον των gamers για τα αντικείμενα του πόθου τους, αλλά κυρίως σχετίζεται με την προχειροδουλειά που γίνεται στα περισσότερα από τα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά.

Το στάδιο του playtesting, που κάτω από φυσιολογικές συνθήκες θα έπρεπε να θεωρείται ως πρωταρχικής σημασίας πριν από την επίσημη κυκλοφορία ενός νέου τίτλου, έχει δυστυχώς εγκαταλειφθεί στο βωμό του ανταγωνισμού, που περιορίζει στο ελάχιστο τις προθεσμίες που δίνονται στις προγραμματιστικές ομάδες και τους designers, ώστε να προλάβουμε την αγορά των Χριστουγέννων ή να βγούμε στα μαγαζιά πριν από την αντίπαλη εταιρία που ετοιμάζει κι αυτή κάτι παρόμοιο με εμάς ή να έχουμε το παιχνίδι έτοιμο για να το δείξουμε στην έκθεση τάδε και πάει λέγοντας. Αφήστε που συνεχώς πληθαίνουν οι ενδείξεις οι οποίες συνηγορούν στο ότι πολλές φορές οι εταιρίες σκόπιμα αφήνουν κάποιες ατέλειες ή ελλείψεις στα παιχνίδια τους, προκειμένου να μπορέσουν αργότερα να πουλήσουν σε add-ons αυτά που κανονικά έπρεπε να ενσωματώνουν οι αρχικές εκδόσεις!

Ομορφος κόσμος, ηθικός, αγγελικά πλασμένος. Ο κόσμος της gaming industry, όπου όλα μπορούν να συμβούν - ακόμα και το να αγοράσετε ένα παιχνίδι που συνδέεται τόσο πολύ μαζί σας, ώστε να μη θέλει με τίποτα να σας εγκαταλείψει! Ναι, μιλάμε για το Myth 2 στην πρώτη έκδοσή του, που, αν τυχόν διαπράττατε το έγκλημα να το κάνετε Uninstall, θα σας τιμωρούσε για την απιστία σας αυτή διαγράφοντας ολόκληρα κομμάτια από το σκληρό σας δίσκο! Βέβαια, θα μου πείτε, η Bungie δεν έμεινε με σταυρωμένα τα χέρια. Εβγαλε patch που διορθώνει το πρόβλημα και κυκλοφόρησε νέα αντίτυπα του παιχνιδιού που το ενσωματώνουν, ενώ ειδοποίησε και την αντιπροσωπία της στην Ελλάδα, η οποία με τη σειρά της διένειμε δελτία Τύπου και έστειλε fax στα περιοδικά για να ενημερώσουν τους αναγνώστες τους.

Πόσες φορές όμως γίνεται κάτι τέτοιο; Μα σχεδόν ποτέ, είναι η απάντηση, εκτός βέβαια εάν μιλάμε για τόσο τραγική κατάσταση, ώστε να υπάρχει περίπτωση ακόμα και μηνύσεων εναντίον της εταιρίας. Αλλωστε, αυτό που συχνά ξελασπώνει τα πράγματα είναι το Internet, όπου ως γνωστόν τοποθετούνται κατά καιρούς τα διάφορα patches που διορθώνουν εκ των υστέρων όσα bugs και παραλείψεις είχαν ξεμείνει στις επίσημες εκδόσεις των παιχνιδιών. **Μα, θα μου πείτε, είναι υποχρεωτικό να έχεις πρόσβαση στο Internet ή να αγοράζεις περιοδικά του χώρου για να μπορέσεις να παίξεις ένα παιχνίδι;** Δεν θα έπρεπε αυτό να αποτελεί αυτόνομο προϊόν και, στην περίπτωση που στο προϊόν αυτό απαιτηθεί να γίνουν διορθώσεις, αυτές να δίνονται από την εταιρία που κατασκεύασε το παιχνίδι δωρεάν στις αντιπροσωπίες τους και στη συνέχεια να καταλήγουν στα καταστήματα πώλησης; Μεγάλα ερωτήματα, για τα οποία ελπίζουμε να δούμε από τις εταιρίες ευαισθησία ανάλογη αυτής της Γενναδείου (για να θυμηθούμε ορισμένα προηγούμενα "User Power") και να λάβουμε κάποτε τις απαντήσεις τους...



Θα κλείσουμε με ένα e-mail που μας έστειλε αναγνώστης μας, πάλι για τη Sierra και τα Quest for Glory:

"Αγαπητό 'PC MASTER',

Ξεπερνώντας τα γνωστά σιρόπια για το πόσο καλό περιοδικό είσαι, μπαίνω κατευθείαν στο θέμα. Εχω αγοράσει το Quest for Glory Collection Series (τη συλλογή με τα Quest for Glory 1 έως 4). Τα προβλήματα που έχει το Quest for Glory 4 είναι τρομερά και επισημαίνονται στο αρχείο readme.wri του CD, αλλά η Sierra δεν έχει κάνει καμία κίνηση για τη διόρθωσή τους. Στο προαναφερθέν αρχείο υπάρχουν ορισμένοι τρόποι για την προσπέλαση τον προβλημάτων, αλλά δεν λειτούργησε κανείς. Επίσης έχουν συμπεριληφθεί ορισμένα saves για κάθε χαρακτήρα, τα οποία σε τοποθετούν αμέσως μετά τα προβλήματα, αλλά ο χαρακτήρας με τον οποίο 'εργάζομαι' έχει σχεδόν όλες τις ιδιότητες στο μάξιμουμ, επειδή τον χειρίζομαι από το πρώτο μέρος της σειράς και δεν θέλω να παίξω με κάποιον καινούριο, προκατασκευασμένο από τη Sierra. Τι μπορώ να κάνω για να βρω το δίκιο μου;

Φιλικά,

TNT 13"

Φίλε μας, αφού έχεις πρόσβαση στο Internet, θα σου προτείναμε καταρχήν να στείλεις ένα e-mail στο support της Sierra, γνωστοποιώντας το πρόβλημα που αντιμετωπίζεις, και να περιμένεις να δεις τι θα σου απαντήσουν. (Αν θέλεις, κοινοποίησε και σε εμάς την όποια απάντηση.)

Αν δεν κρίνεις ικανοποιητικά όσα σου γράψουν, στείλε μας ένα νέο e-mail και θα δούμε πώς μπορούμε να βοηθήσουμε στο πρόβλημα.

PC

ΣΥΝΘΕΣΤΕ ΧΟΡΕΥΤΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ

Rave E-Jay, Hip Hop E-Jay & Dance E-Jay

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
Nassos@freemail.gr

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς γνωρίζετε τη χορευτική μουσική ή είστε οπαδοί της, όμως αυτό που ξέρω είναι ότι αρκετοί από τους συνθέτες αυτού του είδους κομματιών θα θορυβηθούν μόλις μάθουν για τη σειρά E-Jay της PXD MusicSoft Inc. Δεν αναφέρομαι φυσικά στους Έλληνες συνθέτες χορευτικής μουσικής, αφού για τα περισσότερα ελληνικά μουσικά κομμάτια που κυκλοφορούν έχουν δαπανηθεί και χρόνος και χρήμα και αρκετή έμπνευση. Η αναφορά γίνεται για ορισμένα γνωστά-άγνωστα ξένα συγκροτήματα που συνθέτουν χορευτικά κομμάτια μέσα σε μία νύχτα και στη συνέχεια αποκτάνε δόξα και χρήμα χωρίς κούραση, χωρίς κόπο. Σε τι στηρίζω τα λεγόμενά μου; Μα, φυσικά, στα προγράμματα σύνθεσης χορευτικής μουσικής, τη σειρά τίτλων E-Jay της PXD MusicSoft. Κύρια χαρακτηριστικά τους; Η απλότητα, η ευκολία και, κυρίως, το ότι δεν χρειάζεται η παραμικρή γνώση πάνω στη μουσική για τη σύνθεση χορευτικών κομματιών, που μπορούν κάλλιστα να συγκριθούν με αρκετά από αυτά που ακούγονται στις μέρες μας.

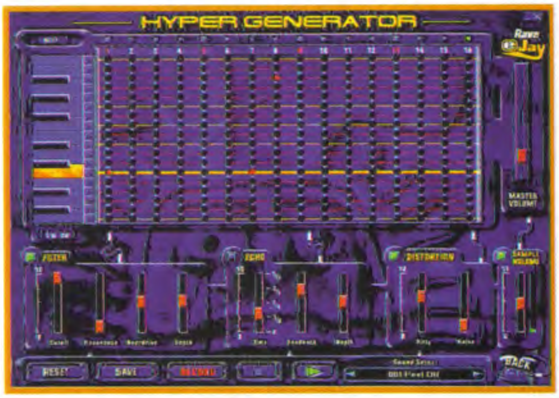
Το Rave E-Jay είναι το ένα από τα τρία προγράμματα σύνθεσης μουσικής rave, ambient ή techno (αν και η "ετικετοποίηση" στη μουσική είναι κάτι με το οποίο διαφωνώ κάθετα). Μέσα από ένα αρκετά φιλικό interface μπορείτε να συνδυάσετε ήχους που υπάρχουν στη βάση δεδομένων του προγράμματος, να χρησιμοποιήσετε δικούς σας προηχογραφημένους και να παίξετε μαζί τους, χωρίς απαιτήσεις μουσικών γνώσεων και χωρίς οποιαδήποτε πολυπλοκότητα. Στη βασική οθόνη του προγράμματος υπάρχουν οκτώ σειρές-υποδοχές μουσικών ήχων, μέσα στις οποίες μπορείτε να εισάγετε τους ήχους που βρίσκονται υπό κατηγορίες στη βάση δεδομένων του Rave-EJay. Η διαδικασία είναι πανεύκολη, αφού οι ήχοι έχουν τη μορφή "τούβλων" και εσείς απλώς γεμίζετε τις σειρές και δοκιμάζετε στη συνέχεια τη σύνθεσή σας. Οι ήχοι που έχετε στη διάθεσή σας είναι σε μεγάλες ποσότητες και φυσικά μπορείτε να εισαγάγετε δικούς σας (σε .wav format), επεκτείνοντας έτσι τις δυνατότητες του E-Jay και τα μουσικά αποτελέσματα της σύνθεσής σας. Μέσα σε όλα αυτά μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στο Wave Generator του προγράμματος, ένα είδος synthesizer ήχου για τα rave κομμάτια, και να ηχογραφήσετε τα δικά σας φωνητικά για τη νέα επιτυχία του 1999 (γέλια).

Το Hip Hop E-Jay είναι το αντίστοιχο πρόγραμμα για πιο ρυθμικούς προσανατολισμούς, μέσω του οποίου μπορείτε να προσθέσετε στοιχεία όπως loop, rap, drums, φωνητικά, scratch και οποιονδήποτε άλλο ήχο εμπνευστείτε ότι θα ταίριαζε σε ένα κομμάτι hip hop, αν και προσωπικά βρίσκω ότι δύσκολα μπορεί να συγκριθεί ένα καλό hip hop με τα αποτελέσματα του Hip Hop E-Jay. Φυσικά, αυτό δεν αναιρεί τις δυνατότητές του, οι οποίες, όπως και με το Rave E-Jay, είναι απεριόριστες και, το κυριότερο, δεν χρειάζονται ειδικές μουσικές γνώσεις.

Οι λειτουργίες του και το interface είναι παρόμοιο με αυτό του Rave, με τις σειρές-υποδοχές των διάφορων ήχων, ενώ εδώ υπάρχει η δυνατότητα να μεταφερθείτε σε μία οθόνη με δύο πικ-απ και να προσθέσετε στις συνθέσεις σας τα κατάλληλα scratch που χρειάζονται ή ακόμη και να ηχογραφήσετε τα δικά σας rap στο Recording Studio.

Το Dance E-Jay, τέλος, είναι το κατάλληλο εργαλείο σύνθεσης χορευτικών κομματιών - για να μην παρεξηγηθώ, υπενθυμίζω ότι απευθύνομαι σε αρχάριους που δεν έχουν την παραμικρή μουσική γνώση, αλλά έχουν αρκετή όρεξη και έμπνευση. Και εδώ το interface είναι λίγο πολύ το ίδιο με αυτά των άλλων δύο E-Jay με τις οκτώ σειρές υποδοχής ήχων και τους διαθέσιμους ήχους που ταιριάζουν σε ένα χορευτικό κομμάτι. Προσωπικά δεν βρήκα κάποια ουσιαστική διαφορά με το Rave E-Jay, αφού λίγο πολύ η dance μουσική δεν αποκλίνει σε μεγάλο βαθμό από τη rave ή την techno.

Ως τελική εκτίμηση των τριών προγραμμάτων της PXD οφείλω να ομολογήσω ότι είναι αρκετά εύχρηστα και απρόσμενα αποτελεσματικά ως προς τη σύνθεση. Ουσιαστικά, βέβαια, δεν γίνεται παραγωγή ήχων, απλώς υπάρχουν προηχογραφημένοι ήχοι, τους οποίους εσείς συνδυάζετε κατάλληλα για να συνθέσετε το αποτέλεσμα. Στη διεύθυνση http://www.Ejay.com μπορείτε να κάνετε download ακόμη περισσότερους ήχους, όπως ήχους για κομμάτια break dance ή ακόμη και unplugged! Αν, λοιπόν, σας αρέσει αυτό το είδος της μουσικής, αλλά δεν γνωρίζετε πολλά γύρω από τη σύνθεσή της, μην αμελήσετε να ρίξετε μια ματιά στη σειρά E-Jay της PXD.



Το synthesizer του Rave E-Jay.



"Ακου, μάνα, για όλους έχει ο Θεός..." Μα, καλά, ποιος είμαι!



Ο "παιδικός" τρόπος σύνθεσης μουσικής στο Hip Hop E-Jay.



Επειτα από αυτό θα γίνω διάσημος!

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: PXD MusicSoft/Fast Track
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 66, 2x CD-ROM drive, 16MB RAM, 16bit κάρτα ήχου, Win 95/98/NT
ΔΙΑΘΕΣΗ: Games Club, Ολγας 24, Ανω Γλυφάδα, τηλ.: 9611670

UNIGATE ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ

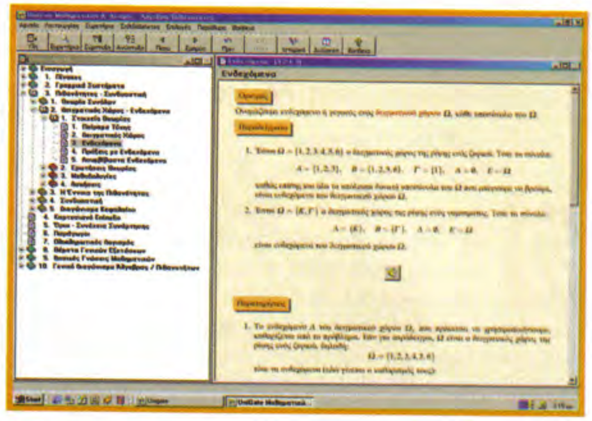
Πολύτιμο βοήθημα για μαθητές 4ης Δέσμης

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Η αλήθεια είναι πως ποτέ δεν χώνεψα τα μαθηματικά, γιατί τα θεωρούσα δύσκολα. Στα θεωρητικά μαθήματα (ιστορία, αρχαία, νέα κ.λπ.) είχα μόνιμα υψηλές βαθμολογίες (ήμουν "φυτό") και την καλή εικόνα του ελέγχου χαλούσαν κάτι 10άρια-12άρια που είχα στο μάθημα των μαθηματικών. Πώς τα φέρνει η τύχη, όμως, και μόνιμα (το τονίζω το "μόνιμα") όλες οι παρέες και οι φίλοι μου έχουν σχέση με μαθηματικό ή παρεμφερή κλάδο, ενώ και διάφορα άλλα γεγονότα της ζωής μου εμπεριέχουν μία γερή δόση μαθηματικών... (Μα, καλά, τόσο γκαντέμης είμαι;)
Ετσι μπορώ να πω πως τα κενά μου έχουν καλυφθεί και με το παραπάνω. Πρόσφατα, λοιπόν, ο αρχισυντάκτης μού έδωσε το πακέτο UniGate: Μαθηματικά & Πιθανότητες, ένα βοήθημα για μαθητές 4ης Δέσμης, το οποίο περιλαμβάνει λογισμικό για παρουσίαση, ενισχύοντας έτσι την πεποίθησή μου ότι ο Θαλής ο Μιλήσιος με κυνηγάει και μετά θάνατον.

Το πακέτο περιλαμβάνει ένα επεξηγηματικό βιβλίο θεωρίας, που λειτουργεί ως βοήθημα μελέτης και ενισχυτικής διδασκαλίας, και ένα συνοδευτικό CD με θεωρία και ασκήσεις. Η ύλη περιλαμβάνει θέματα που αφορούν σε πίνακες, συστήματα, πιθανότητες, ό,τι χρειάζεται δηλαδή ένας υποψήφιος τεταρτοδεσμίτης για τις γενικές εξετάσεις.

Η αλήθεια είναι ότι το πακέτο ως σύνολο με συνεπήρε, καθώς πρόκειται για μία πολύ καλή και προσεγμένη δουλειά από τους κύριους Αρη Μαυρομάτη και Στράτο Καρασταμάτη, συγγραφείς του βιβλίου, καθώς και την εκδότρια παραγωγό εταιρία του λογισμικού Keystone. Το όλο project είναι μία ιδιαίτερα πρωτότυπη ιδέα και συνιστά ένα πολύτιμο βοηθό, καθώς συνδυάζει τον παραδοσιακό τρόπο μελέτης και εμπέδωσης της ύλης με τα σύγχρονα μέσα που προσφέρει η τεχνολογία, όπως είναι ένας multimedia υπολογιστής, με σκοπό η μάθηση να αναχθεί σε ευκολότερη και πιο ελκυστική διαδικασία. Αν τότε που πήγαινα εγώ σχολείο υπήρχαν αυτά τα μέσα, μπορεί και πάλι να μην ήμουν καλός στα μαθηματικά, αλλά -αν μη τι άλλο- θα είχα υψηλότερες βαθμολογίες, καθώς με τη βοήθεια του υπολογιστή μου θα εμπέδωνα καλύτερα τη διδακτέα ύλη. Πού ήσαστε, κύριοι Μαυρομάτη και Καρασταμάτη, όταν εγώ ήμουν στο λύκειο; Αν σας είχα βρει τότε, μπορεί σήμερα να ήξερα καλύτερα μαθηματικά! Πάντως, όπως και να έχει, μετά την παρουσίαση μπορώ να πω πως απέκτησα αρκετές γνώσεις πάνω σε θέματα που δεν ήξερα.



Τα "Ενδεχόμενα" στο Unigate.

Το λογισμικό μέρος του πακέτου (αυτό, δηλαδή, που θα μας απασχολήσει περισσότερο) είναι ουσιαστικά ο καθρέφτης του βιβλίου, αφού όλη η ύλη του υπάρχει και στο CD συνοδευόμενη από επεξηγηματικούς πίνακες, απαραίτητες εικόνες, ασκήσεις ακόμα και φωνητικές εξηγήσεις σε θέματα που χρειάζονται προσοχή και υπενθύμιση.

Επιπλέον, στο CD θα βρείτε δύο βίντεο με τίτλους "Τα Windows και το UniGate" και "Πώς να χρησιμοποιήσετε το UniGate", που σκοπό έχουν να σας βοηθήσουν -αν είστε αρχάριοι- να κατανοήσετε καλύτερα τον τρόπο χρησιμοποίησης της εφαρμογής σε σχέση με το λειτουργικό σας. Τα μενού είναι στα ελληνικά, το γραφικό περιβάλλον εξαίσιο με πολύ επαγγελματική όψη και στιλ, ανάλογες της βαρύτητας του ίδιου του τίτλου, ενώ το πιο σημαντικό στοιχείο είναι ότι δεν επιβαρύνει το σύστημά σας στο ελάχιστο.



Η παρουσίαση γίνεται με εύχρηστο και ευχάριστο τρόπο.

Ολα τρέχουν από το CD ταχύτατα χωρίς εγκαταστάσεις, επιλογές directory, απεγκαταστάσεις και λοιπούς καθημερινούς πονοκεφάλους. Το μόνο πρόβλημα που συνάντησα όταν έτρεξα την εφαρμογή ήταν το ότι μου ζητούσε κάποιο κωδικό που για να τον προμηθευτώ έπρεπε να πάρω τηλέφωνο την Keystone. Σίγουρα το σκεπτικό της εταιρίας είναι να προστατέψει την εφαρμογή της από τις διάφορες "κόπιες εργασίας", αλλά γιατί να πρέπει να πάρουμε τηλέφωνο για τον κωδικό;

Αφού ούτως ή άλλως δεν μπορεί κάποιος να προμηθευτεί το CD με άλλο τρόπο παρά μόνο αγοράζοντας όλο το πακέτο. Σίγουρα ένα απλό τηλεφώνημα δεν είναι δα και τόσο μεγάλη ταλαιπωρία, αλλά συνήθως όλα τα πακέτα έχουν μέσα ό,τι χρειάζεται ώστε να τεθούν σε εφαρμογή. Γιατί μία τόσο καλή δουλειά να υστερεί σε αυτό τον τομέα;

Πρόκειται για σκέψεις που σκοπό δεν έχουν να προσβάλουν κανένα, αλλά να βοηθήσουν εταιρίες και χρήστες. Κάτι ανάλογο θυμάμαι ίσχυε με το παιχνίδι της Γενναδείου Σχολής "Γίνε Πρόεδρος". Καλό είναι οι εταιρίες να παίρνουν τα ανάλογα μέτρα για την καταπολέμηση της πειρατείας, αλλά όχι εις βάρος των χρηστών, όπως πολύ σωστά τονίζει και ο φίλτατος συντάκτης Νάσος Μπέλλος. (Δυστυχώς, εγώ δεν βρήκα crack στο Net για να κάνω τη δουλειά μου και περιορίστηκα μόνο σε μία ενότητα.)

Μία τελική εκτίμηση πάντως είναι ότι το πακέτο συνιστά εξαιρετική εργασία και χρήσιμη αγορά τόσο για υποψηφίους όσο και για καθηγητές. Οσοι ενδιαφέρεστε, να το προμηθευτείτε χωρίς δεύτερη σκέψη.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Keystone
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Wndows 9x, 486DX ή ανώτερο, 12MB RAM, 4x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Keystone, Υακίνθου 15, 113 64 Αθήνα, τηλ.: 8561142, fax: 8679467
ΤΙΜΗ: 11.800 δρχ.

LEGO LOCO

Τα αγαπημένα τουβλάκια ζωντανεύουν στο PC μας!

του Ηλία Καφούρου

Θα έχετε ίσως ακουστά για την κινητικότητα στο χώρο της Πληροφορικής της γνωστής εταιρίας κατασκευής παιχνιδιών Lego.

Οσοι είστε τακτικοί αναγνώστες του περιοδικού μας θα έχετε ήδη διαβάσει σχετικά με τα πολυαναμενόμενα Mindstorms, τα ρομποτάκια της Lego.

Εκτός βέβαια από τα παραπάνω, είναι γνωστό πως η εταιρία θα κυκλοφορούσε CD-ROMs με θεματολογία βασισμένη στα γνωστά μας τουβλάκια. Ενα από αυτά τα CDs, λοιπόν, έπεσε πρόσφατα στα χέρια του περιοδικού. Κυρίες και κύριοι, σας παρουσιάζουμε το Lego Loco.

Το Lego Loco είναι μία ολοκαίνουρια εφαρμογή της εταιρίας, που βασίζεται στην εικονική εξομοίωση των παλαιών κατασκευών της. Στο συγκεκριμένο πακέτο κυρίαρχος σκοπός μας είναι να κατασκευάσουμε σιδηροδρομικές γραμμές για τα τρένα μας (τρέμε ΟΣΕ!) και, φυσικά, τη δική μας Lego-πόλη.

Θα έλεγα ότι είναι ένας τίτλος βασισμένος στη μορφή του Sim City, αλλά χωρίς οικονομικές παραμέτρους, με πρωταγωνιστές τα ανθρωπάκια που όλοι όσοι έχουμε ασχοληθεί με τα Lego γνωρίζουμε καλά (ξέρετε, αυτά που, ό,τι και να τους κάνουμε, ό,τι και να συμβεί, πάντα χαμογελούν όπως οι Γιαπωνέζοι τουρίστες στην Ακρόπολη).

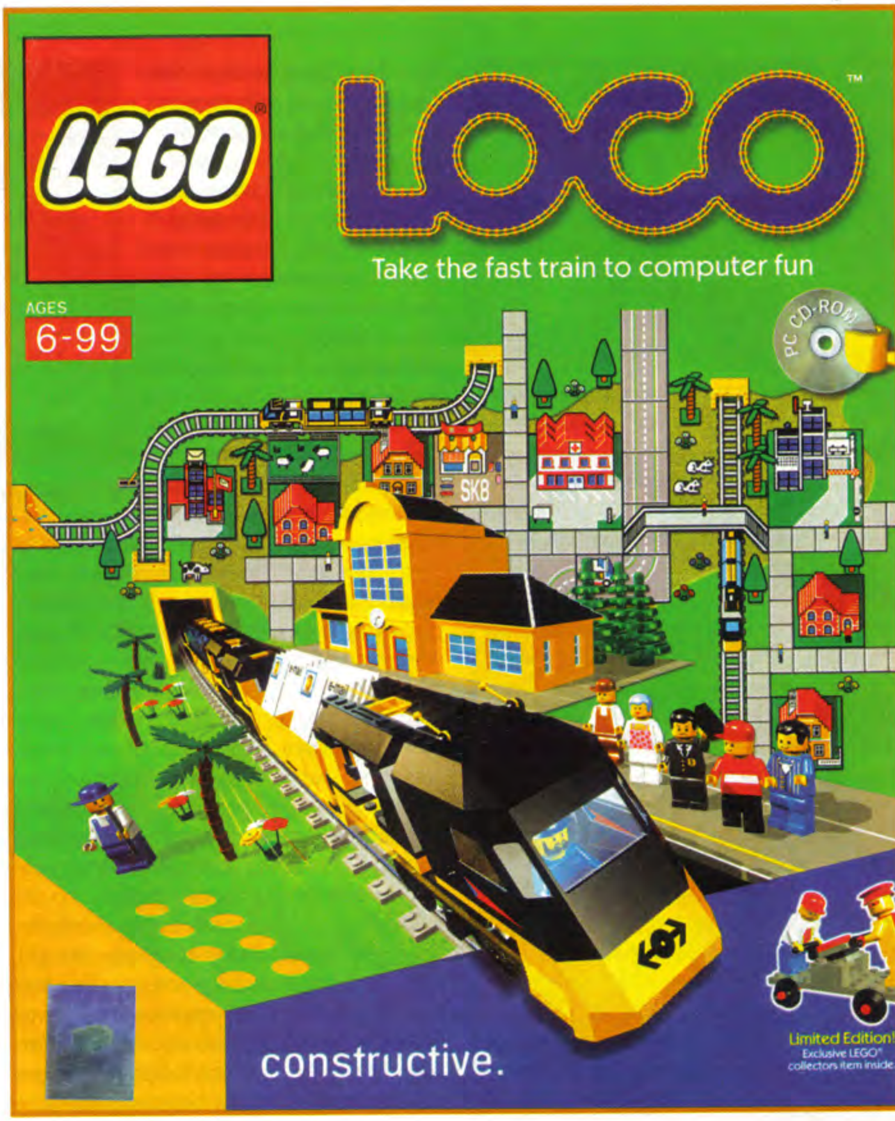
Αξιοσημείωτη είναι η πληθώρα επιλογών που διαθέτουμε ως προς το background που θα χρησιμοποιήσουμε.

Για παράδειγμα, μπορούμε να χτίσουμε πάνω στο έδαφος της Σελήνης, πάνω σε ποδοσφαιρικό γήπεδο ή πάνω στην επιφάνεια του νερού! - και όχι μόνο αυτά, αφού υπάρχει και πλήθος άλλων επιλογών.

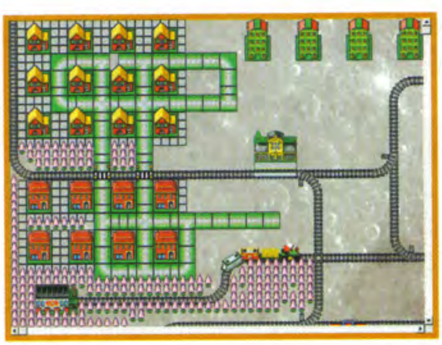
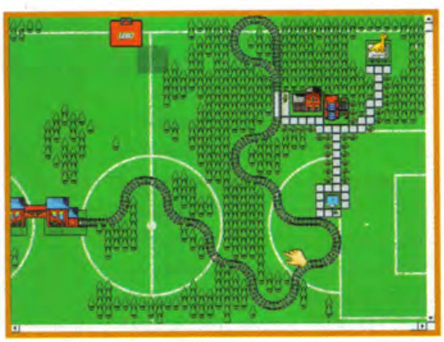
Αφού λοιπόν φτιάξουμε την πόλη μας, βάζουμε σε λειτουργία τα τρένα μας και τα θαυμάζουμε. Το πρόγραμμα επίσης μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε screensavers, αλλά και να στείλουμε μέσω δικτύου τα τρενάκια μας σε όποια γωνιά του πλανήτη θέλουμε.

Μία πολύ ωραία κίνηση από την εταιρία είναι η ύπαρξη στο πακέτο του παιχνιδιού ενός αυθεντικού μοντέλου lego, αποτελούμενο από δύο ανθρωπάκια και ένα χειροκίνητο βαγονάκι.

Το Lego Locos δεν είναι ο μόνος τίτλος του είδους του, καθώς η Lego Media έχει κυκλοφορήσει ή σκοπεύει να κυκλοφορήσει αρκετούς ακόμα, που φυσικά μπορείτε να βρείτε και στην ελληνική αγορά. Σημειώστε, λοιπόν, και τους εξής τίτλους: Lego Creator, Lego Chess, Legoland, Lego Racers, Lego Rock Raiders και Lego Friends.



Το εξώφυλλο της εφαρμογής.

Τα τουβλάκια επί της οθόνης.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Lego Media
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98, Pentium 133MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 100MB HDD, SVGA
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ.

X-TREME SPORTS

Μάθετε τα όριά σας

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
Nassos@freemail.gr

Η Ελλάδα, ως γνωστόν, διακρίνεται για τις εντυπωσιακής ομορφιάς τοποθεσίες της. Οι περισσότεροι από εμάς έχουμε γευτεί αρκετές από αυτές, είτε απολαμβάνοντας το καλοκαιρινό μπάνιο σε κάποια από τις μαγευτικές παραλίες της είτε φορώντας τα πέδιλα και την κατάλληλη στολή για να κάνουμε σκι σε κάποια από τις χιονισμένες βουνοπλαγιές της - τώρα, αν επιστρέφουμε με γύψο, αυτό είναι μια άλλη ιστορία. Υπάρχουν όμως μερικοί που, θυμίζοντας τη διαφήμιση γνωστού αναψυκτικού, έχουν υπερβεί κατά πολύ τα όρια που εμείς έχουμε θέσει για τον εαυτό μας και μας προτρέπουν να τα ξεπεράσουμε, ώστε να νιώσουμε τι σημαίνει αύξηση της αδρεναλίνης, τι σημαίνει η φράση "χωρίς όρια". Αφήστε λοιπόν κατά μέρος το ποντίκι σας, κλείστε τον υπολογιστή και ετοιμαστείτε για μερικές πραγματικές εμπειρίες (όποιος ζαλίζεται ας κατέβει) με τη βοήθεια του X-Treme Sports της Globo Technologies.

Το πρόγραμμα είναι χωρισμένο σε τέσσερα μέρη, ανάλογα με το είδος των σπορ για το οποίο θέλετε να μάθετε πληροφορίες. Ετσι, υπάρχουν τα σπορ στο βουνό, τα εναέρια σπορ, τα θαλάσσια και τα "χιονισμένα" - μόνο που δεν είδα πουθενά σε ποια κατηγορία ανήκει το μαστίγωμα συντακτών. Στην κατηγορία των σπορ στο βουνό ανήκουν το mountain biking, το rafting και kayaking, η ορειβασία και το canyoning. Τα εναέρια extreme sports είναι το paragliding και το bungee jumbing, ενώ τα θαλάσσια είναι το surfing, το windsurfing, το θαλάσσιο σκι και οι καταδύσεις. Τέλος, "χιονισμένα" θεωρούνται το σκι και το snowboarding.



Τα μέρη όπου μπορείτε να κάνετε paragliding στην Ελλάδα.



Η βασική οθόνη του προγράμματος.



Σύμφωνα με το CD, στη Βάρκιζα μπορείς να κάνεις surfing, αν και δεν προτείνεται. (σ.σ.: Αν πέσεις στο νερό, χρειάζεσαι χημική απολύμανση.)

Μέσα από αυτές τις τέσσερις κατηγορίες θα μάθετε πληροφορίες για τις τοποθεσίες της Ελλάδος όπου μπορείτε να εξασκηθείτε σε κάποιο από αυτά τα σπορ, μέσω αρκετά λεπτομερών χαρτών. Ετσι μπορείτε να μάθετε για τη φορά των ανέμων σε κάθε περιοχή, την ιδανική περίοδο εξάσκησης των ικανότητών σας σε κάθε άθλημα, το μήκος κάθε διαδρομής, το επίπεδο δυσκολίας της και αρκετά πιο εξειδικευμένα χαρακτηριστικά. Επίσης, μπορείτε να μάθετε για τους συλλόγους που σχετίζονται με κάθε άθλημα, έτσι ώστε να πάρετε πληροφορίες εγγραφής σε μαθήματα και ομαδικές περιπέτειες, καθώς και για τα περιοδικά που αναφέρονται στα εν λόγω αθλήματα.

Κάθε επιλογή αθλήματος συνοδεύεται από σχετικές "επικίνδυνες" φωτογραφίες και μερικές φορές από βίντεο σχετικά με το άθλημα. Αν, όμως, ρίξετε μια ματιά στην επιλογή Gear (εξοπλισμός), αντί να δείτε μία κατάσταση με τον απαραίτητο για κάθε άθλημα εξοπλισμό και το -άκρως επιβεβλημένο ως πληροφορία- μέσο κόστος που απαιτείται για την απόκτησή του, θα αντικρίσετε μία λίστα με τα καταστήματα εμπορίας των αντίστοιχων ειδών συνοδευόμενη από πληροφορίες που θα διευκολύνουν την επικοινωνία σας μαζί τους.

Πιστεύω ότι δεν θα έβλαπτε να υπήρχαν περισσότερες πληροφορίες για τον απαραίτητο εξοπλισμό, ανεξάρτητα με το γεγονός ότι το πρόγραμμα αυτοαποκαλείται οδηγός για τις απόλυτες τοποθεσίες όπου μπορείτε να ασχοληθείτε με τα extreme sports και όχι οδηγός για τα αθλήματα αυτά καθαυτά.

Τέλος, σαν κερασάκι στην όλη υπόθεση, η συσκευασία του προγράμματος περιέχει εντυπωσιακά δώρα σε μορφή κουπονιών καθώς και μία αφίσα-ημερολόγιο προσφορά γνωστού περιοδικού δράσης.

Ετσι, όσοι από εσάς αποκτήσετε το πρόγραμμα της Globo Technologies δικαιούσθε ως δώρα μία εμπειρία paragliding στον Ολυμπο και δωρεάν windsurfing ή θαλάσσιο σκι στην παραλία του Σχοινιά (για να μην αναφέρεται διάρκεια, προφανώς θα πρόκειται περί 15λεπτης δωρεάς). Επίσης, αποκτάτε δικαίωμα έκπτωσης 20% σε περίπτωση συνδρομής στο περιοδικό "Fun in Action". Προτείνεται στους μυημένους και όχι μόνο, αν και προσωπικά βρήκα υπερβολικό αυτό τον καταιγισμό διαφημίσεων σε αρκετές από τις οθόνες του προγράμματος.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Globo Technologies
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66MHz, 16MB RAM, 8x CD-ROM, 8bit κάρτα ήχου, Win95/98/NT, QuickTime (συμπεριλαμβάνεται)
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD Media, Γεωργαντά 1 Α, 145 62 Κηφισιά, τηλ.: 6233900
ΤΙΜΗ: 12.900 δρχ.

QUICKSHOT X2 PAD

Η πεμπτουσία του gaming

του Ηλία Καφούρου

Το νέο μοντέλο της εταιρίας QuickShot, μίας από τις μεγαλύτερες στο χώρο της κατασκευής χειριστηρίων παντός τύπου, ακούει στο όνομα X2 Pad. Πρόκειται για ένα πολύ εξελιγμένο και συνάμα εύχρηστο joypad, αφού καταφέρνει και συνδυάζει ψηφιακό και αναλογικό χειριστήριο - δύο σε ένα, που λέμε! Ετσι, εκτός από το καθιερωμένο thumbpad που αποτελεί



Το X2 Pad σε όλο του το μεγαλείο.

το συνήθη τρόπο χειρισμού σε όλα τα joypads, περιέχει ταυτόχρονα ένα αναλογικό stick χειρισμού (κοινώς joystick), το οποίο το κάνει σαφώς πιο εύχρηστο από οποιοδήποτε άλλο χειριστήριο μέχρι τώρα, ενώ συνάμα καταφέρνει να προσελκύσει το ενδιαφέρον των φανατικών φίλων του κλασικού joystick, οι οποίοι στο άκουσμα και μόνο της λέξης joypad διακατέχονται από πανικό και αλλάζουν στενό - ένας από αυτούς είναι και ο γραφών. Βέβαια, όταν αναφερόμαστε σε joysticks, μην πάει ο νους σας σε μεγάλο μοχλό, ανάλογο αυτού που διαθέτουν τα απλά χειριστήρια, καθώς πρόκειται για μικρογραφία μοχλού joystick, το οποίο αν και μικρό στο μάτι, είναι μεγάλο στο παιχνίδι. Το X2 pad περιλαμβάνει ακόμη έξι fire buttons, ένα turbo switch για turbo καταστάσεις και, φυσικά, ένα κουμπί-μετατροπέα από το οποίο ρυθμίζετε εάν θα λειτουργεί ως αναλογικό (με τη χρήση του joystick ιδανικό για flight sims και racing games) ή ψηφιακό χειριστήριο (χρησιμοποιώντας το Thumpad, που είναι ιδανικό για παιχνίδια δράσης). Επίσης, στα πλαϊνά μέρη του joypad θα βρείτε δύο επιπλέον throttle buttons (ένα δεξιά και ένα αριστερά), που σας δίνουν τη δυνατότητα να ρυθμίσετε την ταχύτερη λειτουργία των fire πλήκτρων σας. Η σχεδίαση του χειριστηρίου είναι άκρως εργονομική και κάνει το χειρισμό του απλό και εύκολο, ενώ ταυτόχρονα -λόγω του μακριού καλωδίου που διαθέτει- μπορείτε να παίζετε ακόμα και ευρισκόμενοι σε ικανή απόσταση από την οθόνη σας, χωρίς κανένα πρόβλημα ως προς το χειρισμό - για να σταματήσουν να σας φωνάζουν οι γονείς σας ότι δεν ξεκολλάτε μέσα από το monitor. Οχι, βέβαια, ότι τώρα θα ξεκολλάτε, αλλά δεν θα μπορούν να ισχυριστούν ότι είστε "μέσα", αν και, σε τελική ανάλυση και πέρα από την πλάκα, απόσταση από την οθόνη σας καλό είναι να υπάρχει. Πρέπει να γνωρίζετε ότι για να έχετε στη διάθεσή σας και τα έξι πλήκτρα που διαθέτει το συγκεκριμένο χειριστήριο, θα πρέπει απλώς να έχετε εγκαταστημένα στον υπολογιστή σας τα Windows 95 ή 98. Οσοι έχετε ακόμα τα 3.1x ή δουλεύετε τον υπολογιστή σας σε περιβάλλον DOS, θα πρέπει είτε να εγκαταστήσετε κάποια από τις νεότερες εκδόσεις των Windows είτε απλώς να αρκεστείτε σε μόνο τέσσερα κουμπιά. Αντε, καλό βόλι, λοιπόν. Κάπου εδώ σας αφήνω, γιατί έχω μία επείγουσα δουλειά να τελειώσω (συμπτωματικά ονομάζεται Unreal).

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Quickshot
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: SoundBlaster ή 100% compatible game port, Windows 95 ή 98 (για λειτουργία έξι πλήκτρων)
ΔΙΑΘΕΣΗ: ΤΑΝ Κομπιούτερ & Ηλεκτρονική, Μπούσγου 2, Αθήνα, τηλ.: 6462445, 6445315
ΤΙΜΗ: 7.900 δρχ. (με ΦΠΑ)

AITECH: POCKET SCAN CONVERTER

Μετατρέψτε την τηλεόρασή σας σε monitor

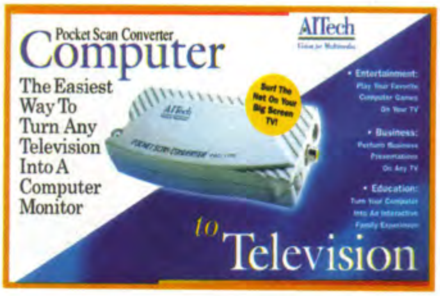
του Ηλία Καφούρου

Πόσες φορές άραγε, παίζοντας το αγαπημένο σας παιχνίδι, διαπιστώσατε ότι η οθόνη του υπολογιστή σας δεν σας ικανοποιεί σε μέγεθος; Πόσες φορές δεν ζηλέψατε -έστω και λίγο- τους κατόχους κάποιας παιχνιδομηχανής (PlayStation, Nintendo κ.ά.), οι οποίοι έχουν τη δυνατότητα να χαίρονται τα αγαπημένα τους παιχνίδια στη μεγάλη οθόνη που τους προσφέρει η τηλεόραση του σαλονιού τους;

Και, τέλος πάντων, ποιος δεν θα ήθελε να μπορεί να παίζει τίτλους όπως οι Unreal, FIFA 99, NBA Live 99 και Colin McRae Rally σε μεγάλες οθόνες 20", 25" και 29";

Καιρός να ξεχάσουμε αυτές τις εποχές που, όπως φαίνεται, περνάνε ανεπιστρεπτί, καθώς το όνειρο γίνεται πλέον πραγματικότητα με το νέο προϊόν της AITech που ακούει στο όνομα: AITech: Pocket Scan Converter. Το εν λόγω προϊόν, λοιπόν, είναι μία μικρή -αλλά, πιστέψτε με, θαυματουργή- συσκευή που μας επιτρέπει να μετατρέψουμε σε monitor οποιαδήποτε τηλεόραση επιθυμούμε. Παίρνει, δηλαδή, το σήμα της κάρτας μας, το μετατρέπει και το προβάλλει στις οθόνες των TV, σε σήμα μορφής PAL ή NTSC. Οι αναλύσεις που δίνει για κάθε σήμα είναι: 640x480x16,7 εκατ. χρώματα στην NTSC μορφή σήματος και 800x600x16,7 εκατ. χρώματα στη μορφή PAL. Καθόλου άσχημα, έτσι δεν είναι;

Ετσι, μπορούμε επιτέλους και εμείς να δουλέψουμε ή να απολαύσουμε το αγαπημένο μας παιχνίδι σε μεγάλη οθόνη, χωρίς να χρειάζεται να πληρώσουμε μία μικρή περιουσία για την αγορά ενός καλού monitor, 15 ιντσών και άνω. Η χρήση του και η σύνδεσή του είναι πάρα πολύ απλές και απαιτούν τρομερό χρόνο που φθάνει το ιλιγγιώδες νούμερο των... 1-2 λεπτών, καθώς το μόνο που έχουμε να κάνουμε εμείς είναι απλώς να ενώσουμε τη μία υποδοχή της συσκευής μας (με το ειδικό καλωδιάκι που θα βρούμε) στην έξοδο σήματος της κάρτας γραφικών μας, παράλληλα να συνδέσουμε την άλλη υποδοχή της συσκευής στην υποδοχή της κεραίας της τηλεόρασής μας και, τέλος, να καθίσουμε αναπαυτικά και να απολαύσουμε το τελικό αποτέλεσμα - αφού πρώτα, όπως είναι φυσικό και αναμενόμενο, εγκαταστήσουμε τους απαραίτητους drivers. Η υποδοχή της τηλεόρασής μας θα πρέπει να εί-



ναι τύπου scart, αν θέλουμε να δούμε σήμα PAL (είναι αυτό που χρησιμοποιούν οι περισσότεροι τηλεοπτικοί σταθμοί), αλλά το σύστημα διαθέτει και εξόδους S-Video και VGA. Τέλος, το Pocket Scan Converter μας δίνει τη δυνατότητα απευθείας εγγραφής video από τον υπολογιστή μας σε VCR.

Το ότι δεν απαιτείται κάποιο υπερμηχάνημα για να λειτουργήσει καθώς και η χαμηλή τιμή του το καθιστούν σίγουρα μία ενδιαφέρουσα προς αγορά πρόταση για όσους δεν διαθέτουν είτε καλό monitor είτε αρκετά τάλαντα για την αγορά νέου, αλλά και για όσους θέλουν να βλέπουν τις αγαπημένες τους εφαρμογές ή παιχνίδια σε μεγάλες οθόνες.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Aitech
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής 286 (υπάρχουν ακόμα;), Windows (all versions), VGA ή SVGA card
ΔΙΑΘΕΣΗ: Cosmotech, τηλ.: 6140809
ΤΙΜΗ: 34.950 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ)

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΑΚΟΝΙΖΟΥΝ ΤΟ ΜΥΑΛΟ

Entertainment Pack: The Puzzle Collection

του Σπύρου Παράσχη
abyss@compulink.gr

Αβυσσος η ψυχή του ανθρώπου. Ενώ στο σχολείο, για παράδειγμα, όλοι επιδεικνύουν τη μεγαλύτερη φυγοπονία, όταν πρέπει να παιδέψουν το μυαλό τους και να λύσουν μια δύσκολη άσκηση στα μαθηματικά (σας θυμίζει τίποτα;), όταν βρίσκονται μπροστά στον υπολογιστή τους έχουν όλη την καλή διάθεση να καθίσουν κολλημένοι για ώρες, προσπαθώντας να αντιμετωπίσουν μια σπαζοκεφαλιά.

Σε αυτούς απευθύνεται η συλλογή Puzzle Collection της Microsoft, στην οποία οι φίλοι των παιχνιδιών-γρίφων θα βρουν τον Παράδεισό τους.

Πρόκειται για μία συλλογή δέκα παιχνιδιών, σχεδιασμένων από τον "πολύ" Alexey Pajitnov, εμπνευστή του Tetris.

Μην περιμένετε βέβαια παζλ ανάλογης εμβέλειας, γιατί σίγουρα θα απογοητευτείτε. Tetris δεν επινοούνται κάθε μέρα... Οχι πάντως ότι οι γρίφοι του Puzzle Collection στερούνται πρωτοτυπίας και εθισμού. Ας τους δούμε, έναν έναν:

Fringer: Λύστε μια σειρά από κόμπους υπό την πίεση του χρόνου. Η Microsoft το χαρακτηρίζει γρήγορο παιχνίδι που συνδυάζει ικανότητα, στρατηγική και ταχύτητα. Προσωπικά μου φάνηκε βαρετό και αρχικώς ακατάληπτο.

Finty Flush: Εξυπνο παιχνίδι που σας καλεί να τοποθετήσετε σε μια σειρά κάποιες μπίλιες, κάνοντας γρήγορες και αποφασιστικές κινήσεις. Μόλις συνηθίσετε λίγο το χειρισμό του δεν θα ξεκολλάτε από τον υπολογιστή.





Πάρτε μια γενική ιδέα των παιχνιδιών του Puzzle Collection.

Mixed Genetics: Ενας από τους καλύτερους γρίφους του πακέτου, στον οποίο θα πρέπει να συνδυάσετε γενετικώς μεταλλαγμένα πλάσματα, ώστε να φτιάξετε καθαρά είδη. Διασκεδαστικό και πρωτότυπο.

Rat Poker: Καμία σχέση με τράπουλες και στοιχήματα. Πρόκειται για μια σπαζοκεφαλιά, στην οποία προσπαθείτε να βάλετε σε μια σειρά τα ποντίκια που εμφανίζονται σε ένα διάδρομο, προτού αυτά κατακλύσουν ολόκληρη την οθόνη. Μία από τις καλές στιγμές του πακέτου.

Line up: Σχηματίστε με διάφορα υλικά γραμμές από τη μια άκρη της οθόνης έως την άλλη, χωρίς όμως αυτές να "κόβουν" η μια την άλλη. Ενδιαφέρον στην αρχή, αλλά μετά από λίγο μου φάνηκε βαρετό.

Jewel Chase: Παιχνίδι σε στιλ platform, στο οποίο πρέπει να μαζέψετε μια σειρά από πολύτιμα αντικείμενα και χρήματα που βρίσκονται διάσπαρτα στην οθόνη. Μία από τις στιγμές του πακέτου χωρίς καθόλου έμπνευση.

Color Collision: Αλλη μια κακή στιγμή. Μια πλουμιστή γραμμή κόβει βόλτες στην οθόνη και εσείς πρέπει να την οδηγήσετε προς αντικείμενα που έχουν το ίδιο χρώμα με αυτήν. Βαρετό μέχρι εκεί που δεν παίρνει.

Charmer: Μαγέψτε τα φίδια που βλέπετε στην οθόνη σας, ώστε να τα κάνετε να βγουν από το πιθάρι τους. Ωραία γραφικά αλλά εξαιρετικά απλοϊκό, στα όρια του βαρετού, gameplay.

Spring Weekend: Ενα διασκεδαστικό και πολύχρωμο παιχνίδι, στο οποίο προσπαθείτε, περιστρέφοντας κάποια χαριτωμένα πλασματάκια (πεταλούδες, λουλούδια κ.λπ.), να δημιουργήσετε ένα συγκεκριμένο σχήμα.

Muddled Casino: Ενα έξυπνο παιχνίδι στρατηγικής, στο οποίο θα πρέπει να κατευθύνετε χαρτιά της τράπουλας σε συγκεκριμένη θέση ενός πίνακα, λαμβάνοντας υπόψη το διαφορετικό τρόπο κίνησης του καθενός. Επειτα από τα εύκολα πρώτα επίπεδα, θα σπάσετε το κεφάλι σας για να τα καταφέρετε.

Παρ' ότι τα παιχνίδια του Puzzle Collection δεν βρίσκονται στο ίδιο επίπεδο ποιότητας, η συνολική εντύπωση που αφήνει το πακέτο είναι πολύ ικανοποιητική. Αν εξαιρέσετε τα Color Collision και Fringer, τα υπόλοιπα παιχνίδια έχουν αρκετό ενδιαφέρον, ενώ στα Rat Poker, Muddled Casino και Mixed Genetics θα διακρίνετε την ιδιοφυΐα του δημιουργού του Tetris.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66, 8MB RAM, Windows 95, SVGA 640x480x256
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 9.000 δρχ.

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

...ΗΧΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟ PC ΣΑΣ





Τα καλά ηχεία αποτελούν για τους συνειδητοποιημένους gamers βασικό συστατικό ενός σύγχρονου υπολογιστή. Υστερα δε από την εμφάνιση των νεότερων καρτών ήχου, οι οποίες υποστηρίζουν μία σειρά από εντυπωσιακές τεχνολογίες, και την έλευση του DVD αποκτούν ολοένα σημαντικότερο χαρακτήρα. Αυτόν το μήνα, λοιπόν, θα επικεντρωθούμε στα ποιοτικά multimedia ηχεία που περιλαμβάνουν subwoofer για την καλύτερη απόδοση του πάντα εντυπωσιακού μπάσου...

Η Microsoft παρουσίασε πρόσφατα τη δική της πρόταση στην αγορά των high-end multimedia ηχείων. Το επονομαζόμενο Digital Sound System 80 προσφέρει εντυπωσιακά χαρακτηριστικά και καλαίσθητο design. Το σετ αποτελείται από ένα subwoofer και δύο ηχεία-δορυφόρους, ενώ η διασύνδεσή του πραγματοποιείται είτε μέσω του πρωτοκόλλου USB είτε μέσω αναλογικής θύρας. Το σύστημα της Microsoft μπορεί να επίσης να συνδεθεί σε τηλεόραση ή στερεοφωνικό συγκρότημα και να ικανοποιήσει απόλυτα με την ένταση των 76Watt RMS που προσφέρει (44Watt στο subwoofer και 16Watt σε κάθε ηχείο). Το DSS 80 περιλαμβάνει πλήρως προγραμματιζόμενο γραφικό equalizer δέκα περιοχών, καθώς και ενσωματωμένο DSP που αναλαμβάνει να προσφέρει καθαρότερο ήχο μειώνοντας τους ηλεκτρομαγνητικούς θορύβους. Επιπλέον, υποστηρίζει τα πρότυπα Microsoft Surround Sound και 3D Positional Audio που προσφέρουν τρισδιάστατο ήχο υψηλής πιστότητας. Από την άλλη, η υιοθέτηση της τεχνολογίας wOOx της Philips εγγυάται δυνατό και βαθύ μπάσο, ενώ μειώνει στο ελάχιστο τις παραμορφώσεις. Παράλληλα, διαθέτει αυτόματο Dynamic Bass Boost για ενίσχυση των χαμηλών συχνοτήτων. Οι λειτουργίες του είναι δυνατό να ελεγχθούν απευθείας από το ένα ηχείο ή το συνοδευτικό software. Το subwoofer, σύμφωνα με την κατασκευάστρια, αποδίδει στο ακουστικό φάσμα των 40-160Hz, ενώ τα ηχεία στα 160-20.000Hz. Για καλύτερη διαχείριση των συχνοτήτων δε, το DSS 80 διαθέτει ενεργό crossover που ομολογουμένως δεν συναντάται σε προϊόντα του είδους. Το Microsoft DSS 80 στοιχίζει περίπου 69.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ και σίγουρα αποτελεί μία λύση για λίγους.

Το σύστημα DSS 370 της Philips αποτελείται από δύο ηχεία και ένα subwoofer με αρκετά εντυπωσιακή εμφάνιση. Το σετ επικοινωνεί με τον υπολογιστή μέσω του πρωτοκόλλου USB ή μέσω αναλογικής σύνδεσης. Η συνολική ισχύς των ενσωματωμένων ενισχυτών εντοπίζεται σε 60Watt RMS (720 μουσικά Watt), εκ των οποίων τα 30Watt ανήκουν στο subwoofer και τα υπόλοιπα στα ηχεία. Οι παραγόμενες συχνότητες βρίσκονται στην περιοχή των 35Hz-20KHz, οπότε καλύπτουν το μεγαλύτερο μέρος του ανθρώπινου ακουστικού φάσματος. Το DSS 370 διαθέτει την τεχνολογία Incredible Sound της Philips (παρόμοια με το Surround Sound), καθώς και λειτουργία Dynamic Bass Boost για ενίσχυση των χαμηλών συχνοτήτων. Παράλληλα, το subwoofer διαθέτει αεροδυναμική οπή bass reflex για μεγαλύτερο όγκο στο μπάσο. Τα ηχεία τίθενται αυτόματα σε κατάσταση αναμονής ή σε κατάσταση λειτουργίας όταν ο υπολογιστής κλείσει ή ανοίξει αντίστοιχα, οπότε δεν χρειάζεται να ασχολούμαστε με διακόπτες on/off. Οι λειτουργίες τους ελέγχονται είτε μέσω του συνοδευτικού software είτε μέσω των χειριστηρίων που υπάρχουν στο ένα από τα δύο ηχεία και στο subwoofer. Δυστυχώς, καθώς το subwoofer διαθέτει αυτόνομο ενισχυτή, πρέπει να το τοποθετήσουμε σε λειτουργική θέση, ώστε να μπορούμε να ρυθμίζουμε ανά πάσα στιγμή την έντασή του εκτός software. Το ολοκληρωμένο σύστημα ηχείων της Philips κοστίζει 69.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ και αποτελεί μία αξιόλογη επιλογή. Τα ηχεία χωρίς το subwoofer διατίθενται στην τιμή των 46.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ.

Η Creative Labs προσφέρει τα ηχεία PCWorks CSW100 για όσους αναζητούν ποιοτικό ήχο δίχως να ξοδέψουν μια περιουσία. Με τιμή 22.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ αγοράζετε ένα σετ που περιλαμβάνει subwoofer και δύο ηχεία-δορυφόρους με ιδιαίτερα ικανοποιητική απόδοση. Η ισχύς του subwoofer φτάνει τα 10Watt RMS, ενώ των ηχείων τα 3,5Watt RMS (το καθένα). Τα PCWorks FourPointSurround αποτελούν μία βελτιωμένη έκδοση των CSW100 και περιλαμβάνουν subwoofer και τέσσερα ηχεία-δορυφόρους για καλύτερη απόδοση τρισδιάστατου ήχου. Τα εν λόγω ηχεία διαθέτουν ξεχωριστούς ενισχυτές για την απόδοση των χαμηλών και μεσαίων-υψηλών συχνο-





τήτων, ώστε να μειώνουν στο ελάχιστο την παραμόρφωση. Η ισχύς του συνόλου είναι μεγαλύτερη από τα CSW100, δεδομένου του ότι τα τέσσερα ηχεία-δορυφόροι αποδίδουν συνολικά 14Watt RMS. Η δε τιμή των 26.000 δρχ. που ζητάνε μαζί με το ΦΠΑ τα ανάγει σε μία εξαιρετική επιλογή χαμηλού κόστους.

Τα SoundWorks CSW200 είναι ένα άλλο εξαιρετικό σύνολο μεσαίου αυτή τη φορά κόστους. Με 39.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ αποκτάτε ένα ιδιαίτερα ποιοτικό σετ subwoofer-δορυφόρων με ισχύ 15Watt RMS στο subwoofer και 4,1Watt RMS σε καθένα από τα δύο ηχεία. Εάν, ωστόσο, ζητάτε μεγαλύτερη ακουστική ένταση δεν έχετε παρά να στραφείτε στο μοντέλο MicroWorks CSW350 που προσφέρει subwoofer με ισχύ 42Watt RMS και δύο δορυφόρους με συνολική ισχύ 26Watt RMS. Φυσικά, η καλύτερη ποιότητα και η σημαντικά αυξημένη ισχύς αφαιρούν από το βαλάντιό σας περί τις 70.000 δρχ. Τα καλύτερο και πληρέστερο σε δυνατότητες σύστημα ηχείων της Creative Labs κοστίζει 81.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ και διαθέτει αποκωδικοποίηση ήχου Dolby Digital AC-3 και Dolby Prologic, οπότε αποτελεί άριστη συνοδεία των ταινιών σε DVD αλλά και των νέων παιχνιδιών. Αποτελείται δε από τέσσερα ηχεία-δορυφόρους, ένα κεντρικό ηχείο για φωνή και ένα subwoofer. Το σύστημα Desktop Theater 5.1 αντιπροσωπεύει επάξια τον τίτλο "multimedia".

Ενα αν μη τι άλλο εντυπωσιακό σύστημα ηχείων με εξαιρετικά χαρακτηριστικά έρχεται από την Teac. Το PowerMax 1000 αποτελείται από δύο μπροστινά ηχεία, ένα κεντρικό, δύο surround και ένα subwoofer. Παρέχει ασύρματο χειριστήριο από όπου μπορούμε να πραγματοποιήσουμε όλες τις λειτουργίες, όπως ανεξάρτητη επιλογή της έντασης του κεντρικού, του subwoofer και των εμπρός-πίσω ηχείων. Το σύστημα διαθέτει αποκωδικοποίηση ήχου Dolby Prologic, αλλά το πιο εντυπωσιακό χαρακτηριστικό του είναι η εκπληκτική συνολική ισχύς των 160Watt RMS! Συγκεκριμένα, τα μπροστινά και το κεντρικό ηχείο οδηγούνται από ισχύ 30Watt έκαστο, ενώ τα πίσω από 15Watt. Το subwoofer, τέλος, οδηγείται από ισχύ 40Watt. Αν σε όλα αυτά προσθέσουμε το εξαιρετικά λογικό κόστος των 76.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ, έχουμε να κάνουμε με μία ιδιαίτερα ελκυστική πρόταση, που επιπροσθέτως διαθέτει εμφανώς καλύτερη ποιότητα κατασκευής από τις υπόλοιπες προτάσεις της αγοράς.

Η Yamaha παράγει μία σειρά από ολοκληρωμένα multimedia ηχεία με ικανοποιητική απόδοση. Τα τρία μοντέλα της σειράς YST System (25, 35 και 45) διαφέρουν κυρίως ως προς την ισχύ. Το πρώτο παραδίδει συνολικά 25Watt RMS, το δεύτερο φθάνει τα 35Watt RMS και το τρίτο και ποιοτικότερο προσφέρει 45Watt RMS. Και τα τρία συστήματα χρησιμοποιούν την τεχνολογία Active Servo της Yamaha για καλύτερη απόδοση των χαμηλότερων συχνοτήτων, ενώ ανοίγουν και κλείνουν αυτόματα. Τα μοντέλα αποτελούνται από subwoofer και δύο ηχεία-δορυφόρους με διαφορετική σχεδίαση. Ισως τα καλύτερα ηχεία που μπορείτε να βρείτε στην αγορά χωρίς την ύπαρξη subwoofer (αλλά με δυνατότητα τοποθέτησης) είναι τα Yamaha YSTM100. Πρόκειται για δύο ενεργά ηχεία εξαιρετικής απόδοσης και άριστης ποιότητας κατασκευής, που χρησιμοποιούν την τεχνολογία YMERSION της Yamaha για την απόδοση τρισδιάστατου ήχου, καθώς και την τεχνολογία Active Servo. Η ισχύς των ηχείων ανέρχεται σε 20Watt RMS έκαστο, ενώ, εφόσον συνδυαστούν με κάποιο από την γκάμα subwoofers της Yamaha, μπορούν να αποτελέσουν μία πολύ δυνατή επιλογή. Η τιμή τους είναι λίγο πάνω από τις 50.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.





UNIVERSAL SERIAL BUS

Το νέο πρωτόκολλο USB φέρνει επανάσταση στη διασύνδεση των ηχείων. Τα ηχεία που το υιοθετούν δεν απαιτούν την ύπαρξη κάρτας ήχου στον υπολογιστή ώστε να λειτουργήσουν! Η αρχική ενεργοποίησή τους είναι ιδιαίτερα απλή και το μόνο που απαιτείται είναι η εγκατάσταση των drivers χωρίς μάλιστα να χρειάζεται επανεκκίνηση του υπολογιστή. Η αναπαραγωγή οποιουδήποτε ήχου μέσα από τα Windows 98 λαμβάνει χώρα χωρίς τη συνδρομή κάρτας ήχου με την ίδια ή και ανώτερη ποιότητα! Ωστόσο, για την αναπαραγωγή ήχου στα παιχνίδια επιβάλλεται η χρήση της. Από την άλλη, τα μουσικά CDs είναι δυνατό να αναπαραχθούν απευθείας από το USB, εφόσον το CD-ROM drive προσφέρει ψηφιακή έξοδο.

Η αμερικανική Labtec προσφέρει ολοκληρωμένα συστήματα δυναμικών χαρακτηριστικών και εκπληκτικής ποιότητας ήχου. Το μοντέλο LCS-2632 υποστηρίζει τις τεχνολογίες Variable Spatializer 3-D Surround Sound και Dynamic Bass Equalization για την καλύτερη απόδοση τρισδιάστατου ήχου και μπάσου αντίστοιχα. Η ισχύς που δίνει το σύνολο ανέρχεται σε 20Watt RMS για το subwoofer και σε 6Watt για καθένα από τα δύο ηχεία. Το μοντέλο APX-4620 περιλαμβάνει πέντε ξεχωριστούς ενισχυτές (έναν για το subwoofer, δύο για τα midrange και ισάριθμους για τα tweeter) που δίνουν συνολική ισχύ 70Watt RMS. Διαθέτει επίσης ενεργό crossover για το διαχωρισμό των συχνοτήτων, ενώ χρησιμοποιεί την ανώτερη τεχνολογία Variable Spatializer 3-D Imaging για την απόδοση τρισδιάστατου ήχου. Τέλος, το κορυφαίο μοντέλο ATX-5820 περιλαμβάνει όλα τα χαρακτηριστικά του APX-4620, ενώ διαθέτει επιπλέον ενσωματωμένο DSP για προσομοίωση του χαρακτηριστικού Dolby Surround με μόνο δύο ηχεία. Σε όλα τα μοντέλα τα ηχεία-δορυφόροι είναι δυνατό να τοποθετηθούν στα πλαϊνά κάθε οθόνης.





RIO μετά μουσικής!

Το CD έκανε την επανάστασή του - πάνε 20 χρόνια τώρα. Δεν είναι καιρός να δώσει τη θέση του σε άλλες μεθόδους και μέσα; Πολλοί, εξάλλου, είναι οι υποψήφιοι διάδοχοί του: CD-RW, MiniDisc, DVD-Audio, Super CD... Τώρα και το MP3 με μέσο ένα... Rio!

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@iworld.gr

Μέχρι πριν από λίγους μήνες, ακούγοντας κάποιος τη λέξη "Ρίο" θα σκεφτόταν δύο πράγματα ή μάλλον δύο τοποθεσίες. Η μία είναι το γνωστό Ρίο ντε Τζανέιρο της Βραζιλίας, η πόλη που κάθε χρόνο γίνεται το επίκεντρο του παγκόσμιου καρναβαλιού. Ολοι έχουμε δει εικόνες απείρου κάλλους στις τηλεοράσεις μας: φιδίσια κορμιά καλυμμένα με ελάχιστα (έως ένα!) μικροσκοπικά κομμάτια ύφασμα (εμβαδού μόλις λίγων τετραγωνικών χιλιοστών) να λικνίζονται υπό τους ήχους της σάμπα και των λάτιν ρυθμών, μεταφέροντάς μας την ατμόσφαιρα των ημερών της αποκριάς στη μακρινή Βραζιλία, εκεί όπου οικονομικά και κάθε είδους προβλήματα ξεχνιούνται για όσο διάστημα ζει ο καρνάβαλος.

Η άλλη τοποθεσία είναι βέβαια πολύ πιο κοντά μας. Ο λόγος φυσικά για το Ρίο, το μικρό όμορφο χωριό του νομού Αχαΐας, που βρίσκεται 5 χλμ. ανατολικά της Πάτρας. Το Ρίο αυτό είναι γνωστό από το γεγονός ότι αποτελεί τη βόρεια πύλη της Πελοποννήσου προς τη Στερεά Ελλάδα που σύντομα θα αναβαθμιστεί σε εξαιρετικά σημαντικό συγκοινωνιακό κόμβο, αφού εκεί θα κατασκευαστεί η περίφημη γέφυρα που θα το ενώνει (και μαζί όλη την Πελοπόννησο) με το Αντίριο που βρίσκεται απέναντι, στις ακτές της Φωκίδας.

Φυσικά, το περιοδικό μας δεν είναι ταξιδιωτικό, άρα δεν υπάρχει λόγος να συνεχίσουμε αναφέροντας τα αξιοθέατα των δύο προαναφερθεισών περιοχών, γεγονός άλλωστε που θα μας έβαζε στη δύσκολη θέση να διαλέξουμε μεταξύ Πατρινών και Βραζιλιάνων καλλονών!

Ετσι, αυτόν το μήνα θα ασχοληθούμε με ένα άλλο Ρίο ή καλύτερα "Rio", το οποίο έκανε την εμφάνισή του εδώ και λίγους μήνες στο παγκόσμιο στερέωμα και κυριολεκτικά έφερε τα πάνω κάτω στο χώρο της Πληροφορικής αλλά και της μουσικής. Πώς συνδυάζονται αυτά τα δύο; Κι όμως συνδυάζονται ή, τουλάχιστον, από δω και πέρα θα συνδυάζονται! Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά...



ΕΝ ΑΡΧΗ ΗΝ... ΤΟ CD!

Πριν από περίπου είκοσι χρόνια και ύστερα από πολύχρονες έρευνες στα εργαστήρια πολλών εταιριών του χώρου της Πληροφορικής, ανακοινώθηκε η διάθεση στην αγορά ενός νέου προϊόντος, που σιγά σιγά σήκωσε όλο το βάρος του νέου ψηφιακού κόσμου, στον οποίο ζούμε ήδη. Το όνομα του επαναστατικού αυτού προϊόντος ήταν Compact Disc (CD), οι δε εταιρίες που το ανέπτυξαν ήταν οι πολύ γνωστές μας Philips και Sony.

Στην αρχή το CD ως CD-Audio έδωσε μία καινούρια αντίληψη σε αυτό που ονομάζουμε υψηλή πιστότητα (Hi-Fi) και έκανε πολλούς φιλόμουσους να ενθουσιαστούν από την άψογη -αν και λίγο ψυχρή τα πρώτα χρόνια- ακουστική που πρόσφεραν τα περίπου εβδομήντα λεπτά μουσικής που χωρούσε.

Αργότερα πήρε και άλλες μορφές, η κυριότερη από τις οποίες ήταν αυτή του CD-ROM. Με τη μορφή αυτή το CD κατέκτησε το χώρο των υπολογιστών, παρέχοντας τη δυνατότητα αποθήκευσης δεδομένων όγκου μέχρι και 650MB και θέτοντας υποψηφιότητα για την κατάκτηση της πρώτης θέσης, από πλευράς ευκολίας και αξιοπιστίας, στον τομέα των αποθηκευτικών μέσων μεγάλου όγκου δεδομένων, την οποία και κέρδισε αμέσως μετά την εμφάνιση και τη δυναμική παρουσία των εφαρμογών πολυμέσων (multimedia), ήδη από τα τέλη της δεκαετίας του '80.

Παράλληλα, όμως, γεννήθηκαν και διάφορες άλλες "μεταλλάξεις" του (Photo CD, CD Interactive, CD Recordable κ.ά.), που άλλοτε γρήγορα και εύκολα και άλλοτε αργά και δύσκολα κατακτούσαν σημαντικά μερίδια της αγοράς.

Σήμερα πια δεν νοείται υπολογιστής χωρίς οδηγό ανάγνωσης CD-ROM, για πολλούς και σημαντικούς λόγους. Ομως, οι εξελίξεις τρέχουν: Ενώ πριν από λίγα χρόνια το CD ήταν το μόνο αποθηκευτικό μέσο που φάνταζε τεράστιο, σήμερα πια η χωρητικότητά του μας περιορίζει.

Το 1992 ένα νέο σύστημα έκανε την εμφάνισή του. Η Sony ανέπτυξε το MiniDisk (MD)

με αρκετές καινοτομίες στη σχεδίασή του. Παρ' όλα αυτά, το MD δεν "έπιασε" όσο θα ήθελε η εταιρία. Ετσι, η μεγάλη αντίπαλός της η Philips βρήκε την ευκαιρία να υποστηρίξει τόσο τα CD Recorders (CD-R), δηλαδή τα CDs που γράφονται από το χρήστη, όσο και τα CD Rewritable (CD-RW), δηλαδή τα CDs που γράφονται αλλά και επανεγγράφονται από το χρήστη!

Παράλληλα, εδώ και αρκετά χρόνια, όλοι εργάζονταν για να βγει στην αγορά ένα νέο μέσο στο οποίο θα χωρούσε πολύ περισσότερος όγκος μουσικής, αλλά της ίδιας (τουλάχιστον) ποιότητας. Και ενώ η προσοχή όλων ήταν στραμμένη στο DVD (βλ. προηγούμενο τεύχος), αν και μόλις πριν από λίγες ημέρες επισημοποιήθηκε το πρότυπο στο DVD-Audio, ξαφνικά στις αρχές του χειμώνα η πολύ γνωστή εταιρία Diamond Multimedia Systems παρουσίασε ένα προϊόν που έμελλε να ανοίξει νέους δρόμους στο χώρο. Το όνομά του: Diamond Rio PMP300.

ΜΟΥΣΙΚΗ ΧΩΡΙΣ ΜΗΧΑΝΙΚΑ ΜΕΡΗ

Ας ξεκινήσουμε... από την αρχή! Οι τεράστιες διαστάσεις που έχει πάρει στο Διαδίκτυο η διάδοση αρχείων μουσικής συμπιεσμένων κατά το πρότυπο MP3 είναι σε όλους γνωστές. Η τεχνολογία MP3 (MPEG 1, Audio Layer 3) είναι ένα νέο πρότυπο διαχείρισης multimedia, που επιτρέπει την αποθήκευση μουσικής εξαιρετικά υψηλής ποιότητας σε συμπιεσμένη μορφή, σε αρχεία που μπορούν να γίνουν download από το Δίκτυο και να αποθηκευτούν ή να αναπαραχθούν σε οποιονδήποτε υπολογιστή, γεγονός που σημαίνει "αναπαραγωγή μουσικής χωρίς την ύπαρξη μηχανικών μερών"! Πρόσφατα, λοιπόν, έκανε την εμφάνισή της από την εταιρία Diamond Multimedia μία νέα συσκευή επαναστατική στη σύλληψή της, η οποία φέρει το όνομα PMP300. Πρόκειται για την πρώτη φορητή συσκευή με κόστος μικρότερο από 200 δολάρια που προσφέρει δυνατότητα αποθήκευσης έως και 60 λεπτών μουσικής ψηφιακής ποιότητας. Το Rio παίρνει αυτά τα αρχεία και τα αναπαράγει σε ένα σετ μεγαφώνων, δίνοντας ποιότητα παρόμοια με εκείνη ενός κλασικού CD player. Αυτή τη στιγμή η ποσότητα των αρχείων τέτοιου τύπου που κυκλοφορούν στο Internet είναι κυριολεκτικά τεράστια. Τα περισσότερα από αυτά στην ουσία είναι πειρατικά, καθώς περιέχουν ηχογραφημένα μουσικά κομμάτια για τα οποία υπάρχουν αναγνωρισμένα πνευματικά δικαιώματα, όμως, ήδη έχουν αρχίσει να κάνουν την εμφάνισή τους ορισμένα νόμιμα sites με πλούσιο υλικό κάθε είδους.



Η home page του Rio PMP300 (www.rioport.com): Δεν χρειάζεται να σημειώσουμε πως ελάχιστα προϊόντα έχουν δικό τους site στο Internet. Το γεγονός αυτό δείχνει αφ' ενός τη σημασία που θέλει να δώσει η Diamond Multimedia στο Rio, αφ' ετέρου τη δημοτικότητα που έχει ήδη αποκτήσει η συσκευή αυτή μέσα σε λίγες εβδομάδες από τη γέννησή της.

Η συσκευή έχει όγκο μικρότερο από εκείνον μίας κασέτας ήχου και δεν διαθέτει καθόλου κινητά μέρη, γεγονός που περιορίζει στο ελάχιστο πιθανές μηχανικές βλάβες. Με τη βοήθεια του ειδικού software που προσφέρεται μαζί με αυτή είναι δυνατή η σύνδεσή της με τον προσωπικό υπολογιστή σας, ώστε να πραγματοποιείται μεταφορά αρχείων κατευθείαν στο PC ή απευθείας από το Internet.

ΚΥΡΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Τα βασικά χαρακτηριστικά της Diamond Rio PMP300 είναι:

- Εξαιρετικά εύχρηστο interface
- Δυνατότητες download, διαγραφής και reset
- Υποστήριξη του MP3
- Μικρό μέγεθος
- Αποθήκευση έως 60 λεπτών μουσικής με ψηφιακή ποιότητα
- Δυνατότητα αναβάθμισης με κάρτες flash memory [μισής ώρας (16MB) και μίας ώρας (32MB)]
- Λειτουργία με μία μπαταρία AA για 12 ώρες συνεχούς αναπαραγωγής
- Βάρος μόλις 70 γραμμάρια

ΜΝΗΜΕΣ & ΧΡΟΝΟΙ

Ενα βασικό χαρακτηριστικό του Rio PMP300, όπως προαναφέρθηκε, είναι η απουσία κινούμενων μερών, καθώς όλα τα δεδομένα καταχωρίζονται σε μνήμη flash χωρητικότητας 32MB. Η μνήμη αυτή χρησιμοποιείται για την αποθήκευση των αρχείων MP3 και την αναπαραγωγή τους. Αν τώρα κάποιος το επιθυμεί, μπορεί να προσθέσει εξωτερική μνήμη flash χωρητικότητας 16MB ή 32MB, αυξάνοντας το τελικό μέγεθος ακόμη και σε 64MB. Η επέκταση μνήμης του Rio είναι τύπου Smart media, γνωστού και από διάφορες σύγχρονες φωτογραφικές μηχανές.

Αξίζει να σημειωθεί πως με την υπάρχουσα ενσωματωμένη μνήμη των 32MB, ο μέγιστος χρόνος αποθήκευσης μουσικών κομματιών σε υψηλή ποιότητα (θεωρείται σχεδόν εφάμιλλη αυτής των μουσικών CDs) δεν ξεπερνά τα εξήντα λεπτά της ώρας, αλλά κάνοντας χρήση και της πρόσθετης μνήμης flash χωρητικότητας 32MB μπορεί να επιτευχθεί σχεδόν διπλασιασμός του μέγιστου χρόνου που μπορεί να αποθηκεύσει το Rio.

Μην ξεχνάτε, βέβαια, ότι σημαντική παράμετρος που επηρεάζει άμεσα το μέγιστο χρόνο είναι η επιλογή του bit-rate, η οποία κυμαίνεται μεταξύ 16 και 256Kbps. Ετσι, αν π.χ. το format των αρχείων MP3 είναι 16Kbps, η χωρητικότητα του Rio (χωρίς την επέκτασή του) ξεπερνά τις



Το πακέτο μέσα στο οποίο βρίσκεται το Rio PMP300: Μικρό, κομψό και καλοσχεδιασμένο, προϊδεάζει θετικά για το περιεχόμενό του...



Δεν θα μπορούσαν να λείψουν τα (προαιρετικά) αξεσουάρ για το Rio: Μία δερμάτινη θήκη (C300) συμπληρώνει πράγματι ικανοποιητικά το προϊόν, ενώ ειδικό τηλεχειριστήριο (R300) για τα ακουστικά σάς... λύνει τα χέρια όταν ακούτε μουσική από το Rio PMP300 ενώ εργάζεστε!

τέσσερις ώρες. Γίνεται λοιπόν εύκολα αντιληπτό πόσο μεγάλη είναι η εξάρτηση της χωρητικότητας από το bit-rate, που με τη σειρά του σχετίζεται με την αποδιδόμενη ποιότητα. Πλήθος αρχείων τύπου MP3 με bit-rate της τάξης των 128Kbps παράγουν εφάμιλλη ποιότητα με αυτή των μουσικών CDs. Στο σημείο αυτό πρέπει να κάνουμε μία σημαντική διευκρίνιση: οι περισσότεροι από αυτούς που θα ακούσουν το Rio δεν θα διακρίνουν καμία διαφορά στην ποιότητα του παραγόμενου ήχου σε σχέση με ένα CD Player. Βέβαια, μικρές διαφορές υπάρχουν (ο ήχος του Rio είναι ελαφρώς κατώτερος σε ποιότητα), αλλά δεν θα πρέπει να ξεχνάμε πως το Rio δεν απευθύνεται στους λίγους οπαδούς του High End αλλά στους πάρα πολλούς φίλους του καλού "φορητού" ήχου!



...το οποίο αποτελείται από τη συσκευή, τον ειδικό adaptor για σύνδεση στην παράλληλη θύρα του υπολογιστή σας, χωρίς να παραμερίζεται ο εκτυπωτής, που κατά πάσα πιθανότητα θα έχετε ήδη εκεί, δύο CD-ROMs με drivers και samplers, καλώδιο σύνδεσης και ακουστικά, ό,τι θα χρειαστείτε δηλαδή για να ξεκινήσετε τις ακουστικές περιπλανήσεις σας στο χώρο του MP3.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

Εκτελώντας την εφαρμογή Rio Manager μπορούμε να ακούσουμε αρχεία MP3, κάποιο μουσικό CD, να δημιουργήσουμε play list και, το σημαντικότερο, να επέμβουμε στη μνήμη του Rio προσθέτοντας ή αφαιρώντας μουσικά κομμάτια. Η όλη διαδικασία μεταφοράς ενός αρχείου MP3 υψηλής ποιότητας στο Rio απαιτεί περί τα τριάντα δευτερόλεπτα, χρόνος που δεν προκαλεί κανένα πρόβλημα, ενώ η εισαγωγή των κομματιών στη μνήμη του Rio είναι εύκολη διαδικασία και μπορεί να πραγματοποιηθεί ακόμα και με drag'n'drop.

Στο software που συνοδεύει τη συσκευή βρίσκουμε εύχρηστα προγράμματα για την επεξεργασία των MP3 αρχείων, την εύρεσή τους στο Internet, την αυτόματη μετατροπή μουσικών κομματιών από CD σε μορφή MP3 αλλά και το αντίστροφο κ.ά. Πιο συγκεκριμένα, το MusicMatch Jukebox επιτρέπει την απευθείας μετατροπή μουσικών CDs σε αρχεία συμπίεσης MP3 αλλά και το αντίστροφο. Ωστόσο, ο χρόνος που απαιτείται για το πρώτο εξαρτάται από την ταχύτητα αφ' ενός του CD-ROM και αφ' ετέρου του υπολογιστικού συστήματος. Επιπλέον, κάνοντας χρήση του MusicMatch Jukebox μπορούμε εύκολα να δημιουργήσουμε βάσεις δεδομένων με μουσικά αρχεία MP3 και να τα ταξινομήσουμε ανάλογα με τον καλλιτέχνη, το ύφος του τραγουδιού κ.ά.

Στο δεύτερο CD-ROM που συνοδεύει το Rio συναντάμε το Rio Sampler, με τη βοήθεια του οποίου και ενός browser μπορούμε να βρούμε και να αποθηκεύσουμε αρχεία MP3 από διάφορα sites στο Internet. Εξάλλου, το Internet και τα αρχεία MP3 είναι αλληλένδετες έννοιες και αποτελούν ισχυρό κίνητρο για την αγορά τέτοιου είδους

Samsung Yepp

Η αγορά φαίνεται πως άρχισε να κινείται γύρω από το Rio. Αυτές τις μέρες στην Κορέα η Samsung παρουσίασε τη δική της εκδοχή για το θέμα "MP3 από το Διαδίκτυο".

Το Yepp κυκλοφορεί σε τρία μοντέλα, ανάλογα με τη χωρητικότητα της μνήμης.

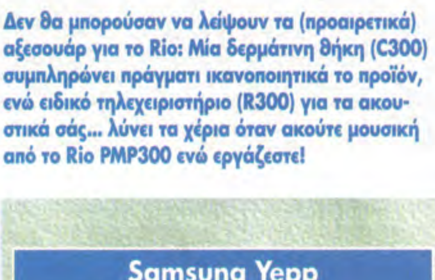
Yepp E Series MP3 Player (YP-E16) με 16MB Flash memory και Smart Media slot για πρόσθετη μνήμη.

Yepp B Series MP3 Player (YP-B24) με 24MB Flash memory και Smart Media slot για πρόσθετη μνήμη.

Yepp D Series MP3 Player (YP-D40) [με Digital FM radio tuner και δυνατότητα voice recording(!)] με 40MB Flash memory και Smart Media slot για πρόσθετη μνήμη (24MB embedded και 16MB Smart Media card).

Για περισσότερες πληροφορίες:
www.yepp.co.kr

Τέλος, η Philips ετοιμάζει τη δική της λύση, που θα ακούει στο όνομα AZ7583.



Οι... δύο όψεις του Samsung Yepp: Αντίθετα με το Rio, η πρόταση της Samsung είναι χρώματος ασημί, ίσως λίγο ψυχρή θα πουν κάποιοι. Δεν το πιάσαμε στα χέρια μας, δεν μπορούμε να υποστηρίξουμε τη μία ή την άλλη πλευρά. Επιφυλασσόμαστε για μία μελλοντική παρουσίαση.



Το site του Yepp: Σαφώς περιέχει λιγότερα στοιχεία από το αντίστοιχο του Rio, πάντως... γεμίζει σιγά σιγά!

προϊόντων. Δεν υπάρχει τίποτα ελκυστικότερο από το download των αγαπημένων μας τραγουδιών και στη συνέχεια την τοποθέτησή τους στο Rio, με μηδενικό κόστος. Ισως το μοναδικό μελανό σημείο της ανωτέρω διαδικασίας, ιδιαίτερα εάν δεν έχουμε γρήγορη σύνδεση με το Internet, είναι η "σπατάλη" της τηλεφωνικής γραμμής (ένα τραγούδι υψηλής ποιότητας ανέρχεται σε μέγεθος περίπου 4MB), ενώ εάν διαθέτουμε ψηφιακή γραμμή, χρειάζεται προσοχή στη χρονοχρέωση.

Οπως προαναφέρθηκε, το μικρό μέγεθος του Rio οφείλεται στην απουσία κινούμενων μερών, γεγονός που έχει αντίκτυπο στην απουσία διακοπών της μουσικής πληροφορίας εξαιτίας κραδασμών, φαινόμενο σύνηθες σε άλλου είδους φορητές λύσεις και ειδικά στα φορητά CD players (diskmans). Πολύ εύκολα μπορεί να χειριστεί κάποιος το Rio. Μία σειρά πλήκτρων έξυπνα τοποθετημένων στην πρόσοψη και την άνω επιφάνεια του Rio είναι στη διάθεσή σας και σας επιτρέπουν την επανάληψη ενός μουσικού κομματιού ή όλων, την τυχαία αναπαραγωγή τους καθώς και την επανάληψη συγκεκριμένου τμήματος (A-B). Επιπλέον το Rio περιέχει equalizer με τέσσερις προρρυθμισμένες επιλογές (normal, classic, jazz, rock). Στο ευανάγνωστο LCD display που διαθέτει δύναται να απεικονιστούν, εκτός από τις πληροφορίες του κομματιού, η ποσότητα της μνήμης (εσωτερική και εξωτερική) και η εκάστοτε κατάσταση της μπαταρίας. Ακόμη το Rio διαθέτει κλιπ ζώνης, ενώ αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό αποτελεί ο διακόπτης "Hold", που προφυλάσσει από τυχαίο πάτημα κάποιου πλήκτρου.

Κάθε αρχή και δύσκολη όμως. Κάνοντας μία ιστορική αναδρομή (πόσο γρήγορα περνά ο καιρός στο χώρο της Πληροφορικής...) μόλις εμφανίστηκε στην αγορά το Rio, αμερικανικό δικαστήριο έκανε δεκτή την αίτηση ασφαλιστικών μέτρων που κατέθεσε η Recording Industry Association of America και απαγόρευσε στη Diamond Multimedia την κυκλοφορία και την πώληση του Rio PMP300. Το δικαστήριο ανέστειλε επί ένα δεκαήμερο την κυκλοφορία του Rio, αποδεχόμενο καταρχήν την προσφυγή της RIAA, σύμφωνα με την οποία η συγκεκριμένη συσκευή παραβιάζει την αμερικανική νομοθεσία, που προβλέπει ότι οι ψηφιακές συσκευές αναπαραγωγής ή εγγραφής ήχου πρέπει να χρησιμοποιούν ειδικά συστήματα για να εμποδίζεται η σειριακή εγγραφή copyrighted μουσικής, ένα σύστημα που το Rio δεν διαθέτει.

Βεβαίως, η Diamond ισχυρίστηκε αμέσως ότι το Rio δεν είναι συσκευή εγγραφής, αν και έχει τέτοιες δυνατότητες, αλλά περιφερειακό PC, οπότε δεν υπάγεται στη σχετική νομοθεσία. Ωστόσο, πέρα από τον τύπο, η ουσία της διαμάχης είναι ακριβώς η ευρεία κυκλοφορία αρχείων MP3 που περιέχουν δημοφιλή μουσικά κομμάτια στο Δίκτυο, για την εγγραφή των οποίων δεν έχουν καταβληθεί βέβαια τα αντίστοιχα δικαιώματα στους δημιουργούς.

Πολλές πληροφορίες για το Rio μπορείτε να πάρετε από τις διευθύνσεις: www. diamondmm.com.au/products/current/rio.cfm, www.rioport.com

Την συσκευή μας διέθεσε η εταιρία Top Computer Systems, τηλ.: (01) 6858689. PC



Το site MP3 (www.mp3.com), όπου μπορείτε να βρείτε πάρα πολλά μουσικά κομμάτια MP3 για να τα κατεβάσετε (νόμιμα) στον υπολογιστή σας. Αλλα παρόμοια sites: www.mpeg.org, www.goodnoise.com, www.musicmatch.com, www.mp3bench.com, www.nordicdms.com, www.mp3now.com, www.mp3-2000.com, www.virtuosa.com, www.xingtech.com, www.worldmusic.co.kr, www.m4you.com, www.diamondmm.com, www.yepp.co.kr/download/download_frame.html.

SONY ROBOPET

Ξέρουμε όλοι πόσο αγαπούν τα παιδιά τα κατοικίδια ζώα. Γνωρίζουμε όμως και πόσα προβλήματα προξενούν αυτά στους γονείς τους ή, τουλάχιστον, θεωρούν οι ίδιοι ότι τους προξενούν. Εννοούμε, φυσικά, τη σκόνη, τα μικρόβια, τις ακαθαρσίες και άλλα πολλά... Κι όμως, η νέα τεχνολογία δεν θα μπορούσε να μείνει αμέτοχη! Μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες στο χώρο των ηλεκτρονικών, η ιαπωνική Sony, δημιούργησε πρόσφατα το πρώτο δείγμα ενός -φυσιολογικού κατά τα άλλα- κατοικίδιου ζώου, το οποίο όμως δεν είναι φυσικό αλλά τεχνητό! Οπως καταλάβατε, έχουμε να κάνουμε με ένα ρομπότ.

Ας γυρίσουμε στο 1925. Ποτέ δεν θα φανταζόταν ο Τσέχος συγγραφέας Κάρελ Τσάπεκ (Karel Capek, 1890-1938), όταν στο θεατρικό έργο του "Τα ρομπότ του Ρόσουμ για όλες τις δουλειές" (Rossum's Universal Robots) έκανε για πρώτη φορά στην ιστορία λόγο για ρομπότ ως τον ενσαρκωτή μίας νέας γενιάς μηχανών κατασκευασμένων αποκλειστικά για να υπηρετούν το ανθρώπινο γένος, ότι προς το τέλος του αιώνα μας θα κατασκευάζονταν ρομπότ με αποκλειστική χρήση "κατοικίδια ζώα".

Κι όμως, αυτό είναι πια πραγματικότητα, το RoboPet της Sony σε λίγο καιρό θα βρίσκεται ανάμεσά μας, στο σαλόνι ή το υπνοδωμάτιό μας! Το μικρό αυτό robot υπακούει όταν του κάνουμε νόημα με τα χέρια να σταματήσει, να περπατήσει ή να ξαπλώσει. Σύντομα, μάλιστα, θα είναι σε θέση να υπακούει και σε προφορικές εντολές.

Το RoboPet θα κυκλοφορήσει στην αγορά σε περίπου ένα-δύο χρόνια, και ήδη στα εργαστήρια της Sony στην Ιαπωνία πραγματοποιούνται εντατικές δοκιμές και γίνονται πειραματισμοί με πολύ κέφι, έτσι ώστε να προσφερθεί στο καταναλωτικό κοινό ένα... καθ' όλα φυσικό τεχνητό κατοικίδιο ζωάκι.

Ο ΚΛΕΨΑΣ ΤΟΥ ΚΛΕΨΑΝΤΟΣ

Μια επιστολή από έναν αναγνώστη από το Αργος με προβλημάτισε αρκετά, τόσο ώστε ειλικρινά δεν ξέρω τι να απαντήσω. Το μόνο σίγουρο είναι ότι ο τίτλος αυτού του κομματιού ταιριάζει γάντι στην περίπτωση...

Δεν θα μακρυγορήσω, διότι πιστεύω ότι η ίδια η επιστολή διαμορφώνει με τον καλύτερο τρόπο ένα πολύ ενδιαφέρον πρόβλημα. Ποιος έχει δίκιο και ποιος άδικο; Ελα ντε; Διαβάστε και θα καταλάβετε.

"Αγαπητό 'PC Master',
Συγχαρητήρια για το φοβερό αυτό περιοδικό. Κυριολεκτικά η βελτίωσή του με έχει αφήσει άφωνο. Είμαι 17 χρονών και κίνητρο του γράμματός μου είναι μια πραγματικά περίεργη ιστορία που με έχει γεμίσει ερωτηματικά και ζητώ την απάντησή τους. Νομίζω ότι έχω να κάνω με τους πλέον κατάλληλους για να βρω αυτή την απάντηση.

Ολα άρχισαν πριν από λίγους μήνες, όταν ένας φίλος μου αγόρασε για το PC του ένα CD-RW drive. Αρχικά το χρησιμοποίησε για να αντιγράφει CDs μουσικής ή για αποθήκευση σημαντικών αρχείων, μια και συνηθίζει να φορμάρει το δίσκο του. Ολα ωραία μέχρι εδώ. Σιγά σιγά, όμως, κάποιοι φίλοι τού ζητούσαν να αντιγράψει CDs παιχνιδιών ή ακόμα και CDs που περιείχαν άλλα προγράμματα (βλ. Photoshop 5.0, CorelDRAW etc).
Φυσικά, τους χρέωνε με κάποιο "φιλικό κόστος" εγγραφής. Ετσι, κι αφού ενδιάμεσα αγόρασα κι εγώ τέτοιο σύστημα για το PC μου, η κατάσταση άρχισε να διογκώνεται. Ολο και περισσότερα παιδιά ζητούσαν την αντιγραφή κάποιου παιχνιδιού, σε τιμή που συνέφερε και τις δύο πλευρές. Και αφού είδαμε πως η υπόθεση πάει καλά, οργανωθήκαμε. Μαζευτήκαμε τέσσερα παιδιά και δανειζόμαστε παιχνίδια από τα δύο ενημερωμένα - καταστήματα στο Αργος, με ελάχιστο κόστος για εμάς. Μάλιστα, από στόμα σε στόμα έγινε γνωστό το τι κάναμε κι έτσι είχαμε "παραγγελίες" ακόμα και από την Πάτρα και την Αθήνα!!!
Πριν από λίγες μέρες, πήγα να δανειστώ το Colin McRae από τοπικό κατάστημα. Ο πωλητής αρνήθηκε να μου το δώσει, δεν μου είπε καν ότι δεν το είχαν. Στην ερώτησή μου για ποιο λόγο αρνείται, μου είπε γνωρίζω και καταλαβαίνω τους λόγους. Η ίδια απάντηση δόθηκε και στο φίλο μου την επόμενη μέρα. Δεν δέχθηκε να μας μιλήσει μα κι εμείς δεν ξαναπήγαμε στο μαγαζί του.
Θέλω να καταγγείλω αυτή την κατάσταση.



Νομίζω πως έχω το δικαίωμα να πηγαίνω σε όποιο κατάστημα θέλω, αφού τίμια αφήνω τα χρήματα που αναλογούν στις "υπηρεσίες" που μου παρέχονται. Αλλωστε, αν μου απαγορεύεται εμένα η ενοικίαση παιχνιδιών, τότε θα πρέπει να απαγορευτεί και η πώληση CD-RW drives με την ίδια λογική. Είναι σαν να μην επιτρέπεται στη μάνα μου να αγοράσει υφάσματα, επειδή μπορεί να τα ράψει και να πουλήσει. Αυτό που ζητώ να μάθω είναι το κατά πόσο έχω δίκιο εγώ ή ο καταστηματάρχης. Από ηθικής άποψης, οι εταιρίες χάνουν, μια και τα games προορίζονταν για ενοικίαση και όχι για πώληση (αν και δεν με πολυπειράζει να χάσουν χρήματα οι μεγάλες ξένες εταιρίες που μας υπολογίζουν τόσο ώστε δεν αναγράφουν στα προϊόντα τους ούτε λέξη ελληνική). Αυτό είναι το πρόβλημά μου και ζητώ τη δική σας γνώμη και στάση στο θέμα.

ΥΓ.: Ονομα δεν γράφω για ευνόητους λόγους.

Φιλικά
ΟΙΚΟ-99"

Λοιπόν; Τι λέγαμε; Μήπως η ιστορία αυτή σας θυμίζει κυρίους με το ένα μάτι καλυμμένο και γάντζο αντί για χέρι; Ας μην κρυβόμαστε πίσω από το δάχτυλό μας. Ο αναγνώστης μας απλώς περιέγραψε μια κατάσταση, η οποία εμφανίζεται σχεδόν απαράλλαχτη σε όλη την ελληνική επικράτεια. Ποια είναι η κατάσταση αυτή; Το σενάριο είναι απλό: Εχω αγοράσει ένα CD-R drive (ή CD-RW όπως στη συγκεκριμένη περίπτωση), νοικιάζω ένα παιχνίδι σε CD-ROM, το αντιγράφω και το πουλάω σε τιμή "χώμα" σε φίλους ή σε όχι και τόσο φίλους - ούτε καν γνωστούς δηλαδή. Κάποια στιγμή ο καταστηματάρχης που μου νοικιάζει τα CD-ROMs παίρνει χαμπάρι τη μηχανή που έχω στήσει και με βάζει στη "μαύρη λίστα" των ανεπιθύμητων, όχι για κανέναν άλλο λόγο, αλλά γιατί του παίρνω τους πελάτες. Κι ύστερα σου λένε "μεταξύ κατεργαραίων, ειλικρίνεια" ή ακόμα και ότι "κόρακας κοράκου μάτι δεν βγάζει".
Ποια λοιπόν από τις δύο "αντιμαχόμενες παρατάξεις" έχει δίκιο; Να ένα ενδιαφέρον ερώτημα. Ισως χρειαστεί να ορίσουμε από τώρα τι σημαίνει "δίκιο". Αν το "έχω δίκιο" σημαίνει ότι ακολουθώ κατά γράμμα "τους νόμους και τα ψηφίσματα του κράτους" (όπως λέγαμε και στο στρατό), τότε καμιά πλευρά δεν έχει δίκιο. Ο μεν αναγνώστης ΟΙΚΟ-99 κινείται νομικά σε μία "μαύρη" περιοχή, αφού παράνομα αντιγράφει προγράμματα τα οποία καλύπτονται από το νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας και, άρα, είναι υπόλογος, ο δε καταστηματάρχης κινείται σε μια "γκρίζα"

περιοχή, καθώς νοικιάζει προγράμματα για τα οποία -ακολουθώντας αυστηρά το γράμμα του νόμου- δεν επιτρέπεται η ενοικίαση παρά μόνον η πώληση - μάλιστα στα περισσότερα εγχειρίδια αυτό αναφέρεται καθαρά. Στην περίπτωση της ενοικίασης οι αντιπρόσωποι των παιχνιδιών (όταν υπάρχουν) κάνουν συνήθως τα "στραβά μάτια".

Οσον αφορά στο κατά πόσον θα έπρεπε να απαγορευθεί η πώληση CD-RW drives, η άποψή μου είναι ότι όσοι έχουν CD-RW δεν το χρησιμοποιούν σώνει και καλά για αντιγραφή προγραμμάτων. Το δισκάκι CD-RW είναι ένας εύκολος και γρήγορος τρόπος να αποθηκεύσεις τα αρχεία δεδομένων (το μέγεθος των οποίων αυξάνεται με γεωμετρικούς ρυθμούς με την πάροδο του χρόνου), να πάρεις backup το σκληρό δίσκο σου ή ακόμα και να συγκεντρώσεις σε ένα CD αγορασμένα- προγράμματα τα οποία χρειάζεσαι συχνά. Η Philips δεν είχε την πειρατεία στο μυαλό της όταν έβγαζε αυτά τα drives - αν και σίγουρα το σκέφτηκε και αυτό. Το παράδειγμα που δίνει ο ΟΙΚΟ-99 με τα υφάσματα είναι μάλλον ατυχές. Κι αυτό, διότι όταν πουληθεί το εν λόγω φουστάνι, αυτός που το πούλησε δεν θα το έχει πια - αντίθετα με ό,τι συμβαίνει στον κόσμο των υπολογιστών. Ακόμα, η ίδια η δημιουργία του φουστανιού προϋποθέτει την αγορά του υφάσματος και όχι την ενοικίασή του.

Γι' αυτό σας λέω. Περίεργη περίπτωση και ενδιαφέρουσα συνάμα. Αν βγάλετε κάποιο συμπέρασμα ή καταλήξετε σε κάποια... ετυμηγορία, γράψτε μου.

ΑΡΩΜΑ... ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Ηξερα ότι η αγορά Πληροφορικής στην Ελλάδα, όσον αφορά σε στελέχη και ιδιοκτήτες είναι... πολυσυλλεκτική. Από ηλεκτρονικούς και κομπιουτεράδες μέχρι χασάπηδες και χονδρεμπόρους καλλυντικών έχει να επιδείξει...

Κάθε καρυδιάς καρύδι βρίσκεις στην πολύπαθη αγορά Πληροφορικής της χώρας μας. Παλιότερα, όταν τα μικρά computer shops ήταν ακόμα βιώσιμα (γιατί τώρα πια δεν είναι), μπορούσες να συναντήσεις ιδιοκτήτες και πωλητές των οποίων η προηγούμενη απασχόληση ουδεμία σχέση είχε με τους υπολογιστές. Γι' αυτό άλλωστε όταν πήγαινες να αγοράσεις computer σε πολλά από αυτά τα μαγαζιά δεν ήξεραν να σου πουν τη διαφορά που έχει η κάρτα γραφικών από την κάρτα απεριόριστων διαδρομών. Στην πολύχρονη ενασχόλησή μου με την αγορά υπολογιστών έχω συναντήσει ιδιοκτήτες computer shops που ήταν οικοδόμοι, ψιλικατζήδες, χασάπηδες, ηλεκτρολόγοι, ηλεκτρονικοί και φυσικά αρχιτέκτονες, μηχανολόγοι, μηχανικοί κ.λπ. Τώρα πια τα πράγματα έχουν αλλάξει. Η αγορά έχει γίνει τρομερά απαιτητική και σιγά σιγά τα μικρομάγαζα κλείνουν. Στο παιχνίδι έχουν μπει τα μεγάλα κεφάλαια, οι αλυσίδες καταστημάτων υπολογιστών αλλά και οι αλυσίδες καταστημάτων ηλεκτρικών συσκευών. Ακόμα όμως και ορισμένες από τις αλυσίδες αυτές των υπολογιστών δεν πηγαίνουν πλέον και τόσο καλά. Τα περιθώρια κέρδους έχουν στενέψει και οι πωλήσεις δεν είναι τόσες όσες υπολόγιζαν. Ετσι, έμαθα πρόσφατα ότι μια γνωστή αντιπροσωπία πουλήθηκε κατά το ήμισυ σε μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες Πληροφορικής, όπως επίσης μία γνωστή αλυσίδα καταστημάτων στη μεγάλη μας πόλη αγοράστηκε από έναν γνωστό χονδρέμπορο καλλυντικών, από τις μεγαλύτερες εταιρίες του χώρου. Δεν ξέρω βέβαια αν θα αρχίσουμε να βλέπουμε υπολογιστές στα Hondos Center ή τα Υβόννη Stores ή αν στη συγκεκριμένη αλυσίδα καταστημάτων υπολογιστών θα σου δίνουν δώρο, μαζί με την αγορά ενός υπολογιστή, ένα ρίμελ και δύο μανόν για τα νύχια. Αυτό δεν έχει διευκρινιστεί ακόμα. Μια πρόταση, πάντως, (ολοδική μου) είναι το "πάντρεμα" της αγοράς υπολογιστών με αυτή των καλλυντικών. Για παράδειγμα, θα μπορούσαμε να έχουμε αρωματισμένους υπολογιστές ή αρώματα για κομπιουτερόβιους. Θα κάνουν θραύση! PC

ΒΡΕΣ ΤΗ ΦΡΑΣΗ

Το τηλεοπτικό παιχνίδι "Βρες τη φράση" το ξέρετε. Τι είπε ο Μακρίδης τις προάλλες το προσέξατε;

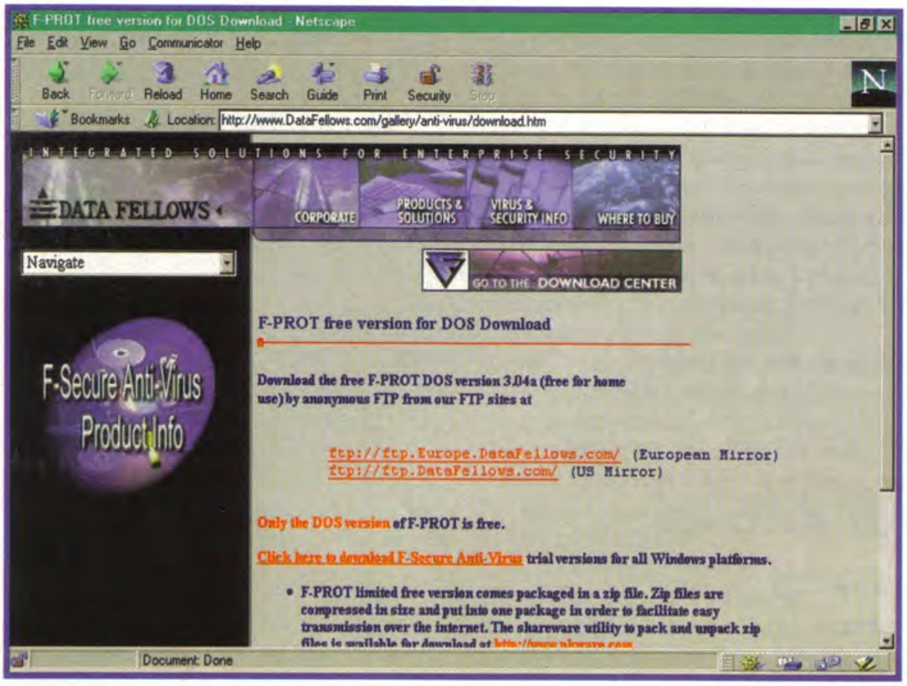
Το σκιτσάκι ήταν ήδη ζωγραφισμένο στον πίνακα. Ο παίκτης του τηλεπαιχνιδιού που παρουσιάζει ο Μίλτος Μακρίδης (αλήθεια, Μίλτο, τι ζήλεψες από το look του Σφακιανάκη;) προσπαθούσε να καταλάβει ποιο ήταν το βαθύτερο νόημα του σκίτσου, το οποίο παρίστανε έναν ανθρωπάκο να δίνει σε έναν άλλο με περίεργο τρόπο μια επιταγή. Το σκιτσάκι, για να λέμε και του στραβού το δίκιο, δεν το θυμάμαι επακριβώς. Θυμάμαι όμως τη φράση "ακάλυπτη επιταγή".

Αφού λοιπόν άρχισε ο Μακρίδης να λέει, με το χαρακτηριστικό τρόπο του, για τις ακάλυπτες επιταγές οι οποίες έχουν πλημμυρίσει την αγορά και για τα κανόνια που βαράνε από καιρού εις καιρόν, γυρνά στο φακό και αναφέρει έξαφνα, σαν να του ήρθε η επιφοίτηση του Αγίου Πνεύματος (τα λόγια είναι στο περίπου, δεν είμαι μαγνητοφωνάκι!): "Και μια και μιλάμε για ακάλυπτες επιταγές, θα ήθελα να στείλω χαιρετισμούς στο φίλο μου τον Γιάννη Καραϊωσηφόγλου στην Αγγλία!" Να λοιπόν ποιας χώρας τα αξιοθέατα προτίμησε να απολαύσει ο πρώην ιδιοκτήτης της Plotline μετά το "μπαμ" (για το οποίο είχαμε γράψει αρκετά τεύχη πριν). Τα σενάρια που έχουν σχέση με το "κανόνι" της Plotline είναι πολλά και αντικρουόμενα, αν και τελικά πρέπει να είχα δίκιο όταν έγραφα ότι ο κύριος αυτός "τα πήρε όλα κι έφυγε" με δόλιους τρόπους και φρούδες υποσχέσεις. Το τι έχω ακούσει γι' αυτόν δεν λέγεται. Μέχρι ότι δουλεύει γκαρσόνι σε πιτσαρία του Λονδίνου! Τς, τς, τς. δρυός πεσούσης...

Φαίνεται λοιπόν ότι ο Καραϊωσηφόγλου είχε δώσει και στον Μακρίδη κάποια επιταγή που αποδείχτηκε "πέτσινη" και ο Μίλτος φρόντισε να του το θυμίσει. Μάταιος κόπος βέβαια, αφού πιστεύω ότι η μνήμη του εν λόγω κυρίου έχει σβηστεί επιλεκτικά και ολοκληρωτικά. Ο Μίλτος, πάντως, προσπάθησε...

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

SHAREWARE
Το βασίλειο των... μικρών!



Για όλους εμάς τους κοινούς θνητούς που δεν μπορούμε να αγοράσουμε τη νέα έκδοση του PhotoShop ή να προμηθευτούμε το νέο πολυπακέτο προγραμμάτων του Norton, κυκλοφορούν σε μεγάλο αριθμό στο Internet και τα CD-ROMs των περιοδικών shareware προγράμματα που κάνουν τη δουλειά μας και, τις περισσότερες φορές, δεν κοστίζουν απολύτως τίποτα. Η στήλη PC EXPERT αυτού του μήνα είναι αφιερωμένη στα shareware.

Κοίταζα τον υπολογιστή με φανερή ανησυχία, καθώς ο γνωστός Butcher (κατά κόσμον Βαγγέλης Κράτσας) για ακόμη μία φορά με απειλούσε ότι θα έτρωγε το συκώτι μου για μεσημεριανό αν δεν ετοίμαζα εγκαίρως τη στήλη. Αντιθέτως, εγώ είχα το μυαλό μου στις λαγάνες, την ταραμοσαλάτα της γιαγιάς και τα λοιπά νηστίσιμα που και φέτος θα έβρισκαν το δρόμο τους προς το στομάχι μου.

Με αυτές τις σκέψεις έκατσα να βρω τι, τέλος πάντων, θα έγραφα για αυτό το τεύχος. Στα αυτιά μου αντηχούσε η φωνή του κυρίου (δηλαδή, του Κράτσα): "Δούλευε σκουλήκι!". Αφού έβαλα να παίζει ο Winamp το "High Hopes" των Pink Floyd (έτσι, για να ξορκίσω τα κακά πνεύματα), αποφάσισα -προτού κάνω οτιδήποτε άλλο- να ελέγξω το δύστυχο σκληρό για ιούς (είχα ένα κακό προαίσθημα), και έτσι έτρεξα τα αντιβιοτικά. Αφού διαπίστωσα ότι ο σκληρός "έχαιρε άκρας υγείας", έπαιξα για λίγο με τα αγχολυτικό Bricks 2000, ένα tetris-clone, ό,τι πρέπει για τέτοιες περιστάσεις. Τότε μια αναλαμπή με χτύπησε κατακέφαλα. Υπάρχουν τόσα προγραμματάκια που αναλαμβάνουν να κάνουν τη ζωή ενός user ευκολότερη! Καιρός για ένα "mini" αφιέρωμα.

ΟΡΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ...

Τα shareware προγράμματα αποτελούν μια παλιά ιστορία στο χώρο των υπολογιστών και έχουν πλέον καθιερωθεί ως το βασικό υλικό που συνθέτει τα CD-ROMs των σχετικών περιοδικών και τους δίσκους των χρηστών. Η μεγάλη διάδοσή τους οφείλεται αφ' ενός στην ευχρηστία τους και αφ' ετέρου στο γεγονός ότι διανέμονται δωρεάν. Εξάλλου, τα shareware προγράμματα κατασκευάζονται κυρίως από χομπίστες προγραμματιστές και μικρές εταιρίες, και η διανομή τους μεταξύ των χρηστών είναι ο μοναδικός τρόπος να γίνουν γνωστοί και να δείξουν τη δουλειά τους. Η άνθηση του Internet καθιστά ακόμη πιο εύκολο για έναν ερασιτέχνη προγραμματιστή το να απευθυνθεί στο ευρύ κοινό, βρίσκοντας ένα δυνητικά τεράστιο σύνολο ανθρώπων που μπορεί να ενδιαφέρονται για το πρόγραμμά του. Διάφορα sites στο Δίκτυο αναλαμβάνουν να ομαδοποιήσουν τέτοιου είδους προγράμματα, καθιστώντας ευκολότερη την ανεύρεση αυτού που ζητά ο εκάστοτε χρήστης. Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα γνωστά TUCOWS και το καταπληκτικό Dave Central (http://www.davecentral.com/). Στο τελευταίο ρίξτε οπωσδήποτε μια ματιά και θα με θυμηθείτε. Θα αρχίσετε να το επισκέπτεστε όλο και πιο συχνά.

Τα shareware προγράμματα χωρίζονται σε διάφορες ομάδες ανάλογα με το καθεστώς διανομής που τα διέπει.

* Freeware: Τα προγράμματα αυτά διατίθενται εντελώς δωρεάν, γεγονός που σας επιτρέπει να τα χρησιμοποιήσετε όπως θέλετε και για όσο χρονικό διάστημα θέλετε. Ο προγραμματιστής θα διευκολυνόταν στη δουλειά του αν του στέλνατε ένα (πολύ) χαμηλό χρηματικό ποσό, χωρίς όμως να είναι απαραίτητο.

* Shareware: Τα αμιγώς shareware προγράμματα σας επιτρέπουν να τα χρησιμοποιήσετε για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα (συνήθως δεν υπερβαίνει τις 30 ημέρες), μετά τη λήξη του οποίου θα πρέπει είτε να γίνετε registered χρήστης (πληρώνοντας ένα -όχι μεγάλο- ποσό) είτε να σβήσετε το πρόγραμμα από το δίσκο σας. Συχνά, από αυτά τα προγράμματα λείπουν κάποιες επιλογές ή λειτουργίες, οι οποίες για να ενεργοποιηθούν θα πρέπει να τα αγοράσετε.

* Free-Trial (περιορισμένου χρόνου): Μια βελτιωμένη έκδοση των shareware και ένας αποτελεσματικός τρόπος διακίνησης demos γνωστών εμπορικών προγραμμάτων (για διαφημιστικούς λόγους). Επειδή είναι δυνατό να καταστρατηγήσετε την υποχρέωσή σας να μην κάνετε χρήση των προγραμμάτων έπειτα από το προβλεπόμενο όριο, τα προγράμματα αυτής της κατηγορίας παύουν να λειτουργούν μετά την παρέλευση του χρονικού ορίου. Έτσι, αναγκάζεστε είτε να πληρώσετε είτε να διαγράψετε το πρόγραμμα.

UTILITIES

Ενα από τα πιο χρήσιμα προγράμματα για έναν home user είναι ένα συμπιεστικό εργαλείο. Παλαιότερα, στην εποχή της κυριαρχίας των δισκετών, προγράμματα όπως το ARJ και το PKZIP ήταν απαραίτητα για τη μεταφορά αρχείων από υπολογιστή σε υπολογιστή. Σήμερα, που η δουλειά αυτή γίνεται πλέον μέσω Internet (ειδικά με τη διαδεδομένη χρήση του e-mail), ένα καλό συμπιεστικό πρόγραμμα είναι αναγκαίο για να στέλνετε μεγάλα ή πολλά αρχεία. Το WinZip (έχει αισίως φτάσει την έβδομη έκδοση) είναι ίσως η καλύτερη επιλογή που κυκλοφορεί στο Δίκτυο. Πρόκειται για το πιο διαδεδομένο πρόγραμμα καθώς είναι πανεύκολο στη χρήση και πολύ λειτουργικό. Μία από τις πιο χρήσιμες λειτουργίες του είναι η δυνατότητα που σας παρέχεται να δημιουργήσετε εκτελέσιμα (EXE) συμπιεσμένα αρχεία, ούτως ώστε να μπορεί να τα αποσυμπιέσει χωρίς να διαθέτει το WinZip. Το πρόγραμμα μπορείτε να κατεβάσετε από τη διεύθυνση: http://www.wnzip. com/.

Για όσους έχουν καλλιτεχνική τάση ή ασχολούνται με τα γραφικά για διάφορους λόγους, υπάρχει ένα κορυφαίο shareware πρόγραμμα, το οποίο συμπεριλαμβάνεται συχνά και στο CD του "PC Master", το PaintShop Pro. Συμπεριφερόμενο ως μια πιο light έκδοση του PhotoShop, το εν λόγω πρόγραμμα δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από τα εμπορικά πακέτα. Σας παρέχει πλήθος λειτουργιών για την κατασκευή των δικών σας εικόνων, ενώ διαθέτει δυνατότητες screen-capture. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια πληθώρα επιλογών για να φέρετε μια εικόνα στα μέτρα σας, κάνοντας χρήση των ποικίλων εφέ που προτείνει το PaintShop. Στις τελευταίες, μάλιστα, εκδόσεις το πρόγραμμα έρχεται μαζί με το Animation Shop, με το οποίο μπορείτε εύκολα και απλά να φτιάξετε animated gifs, συνδυάζοντας διάφορες εικόνες και επεμβαίνοντας στα χαρακτηριστικά τους. Αν ασχολείστε με την κατασκευή Web σελίδων, το PaintShop είναι ένα άκρως απαραίτητο βοήθημα για την κατασκευή των σελίδων σας. Το πρόγραμμα βρίσκεται στη διεύθυνση: http://www.jasc.com.

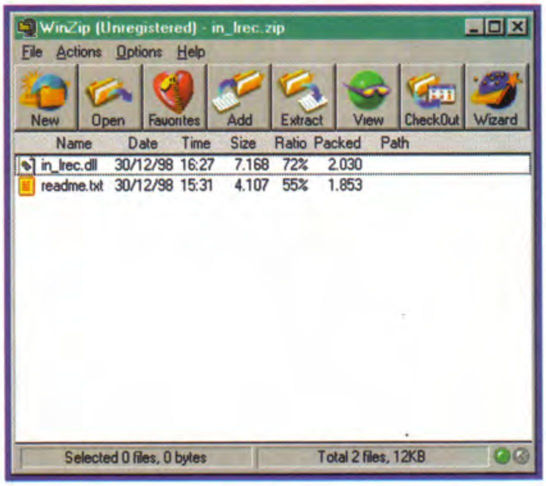
Στην κατηγορία των Utilities μάλλον κατατάσσονται και τα γνωστά αντιβιοτικά που αναλαμβάνουν το ρόλο του "πυροσβέστη", όταν ο υπολογιστής σας... πάρει φωτιά. Το καλύτερο -κατά τη γνώμη μου- shareware πρόγραμμα είναι το F-PROT της Data Fellows. Διατίθεται σε εκδόσεις τόσο για Windows όσο και για DOS και μπορεί να ανιχνεύσει 3.595 "ζιζάνια". Προσωπικά προτιμώ την έκδοση για DOS αφ' ενός για λόγους ταχύτητας και αφ' ετέρου διότι διατίθεται δωρεάν! Μαζί με το F-PROT καλό είναι να προμηθευτείτε και το F-MACROW, το οποίο ελέγχει τα αρχεία Word για ιούς. Εκείνο που πρέπει να έχετε υπόψη σας (και να μην το ξεχνάτε ποτέ!) είναι να κατεβάζετε τακτικά το νέο DEF αρχείο, το οποίο περιέχει τις τελευταίες πληροφορίες για την αναγνώριση των πρόσφατων ιών (αυξάνονται καθημερινά με γεωμετρική πρόοδο). Το F-PROT (στην έκδοση που προτιμάτε) μπορείτε να κατεβάσετε από τη διεύθυνση: http://www. DataFellows.com/gallery /anti-virus/download. htm.

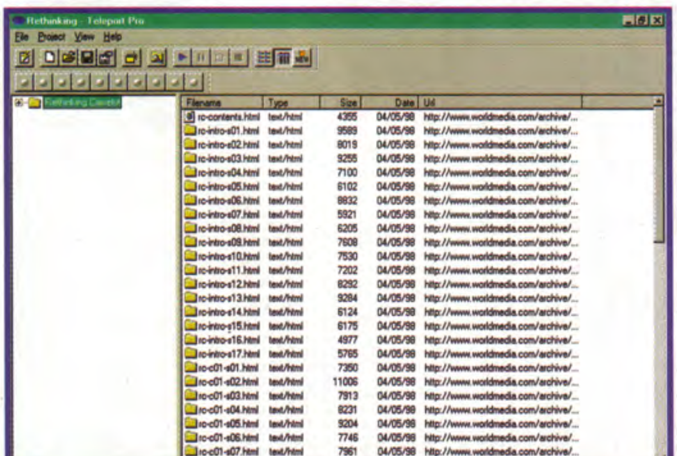
INTERNET

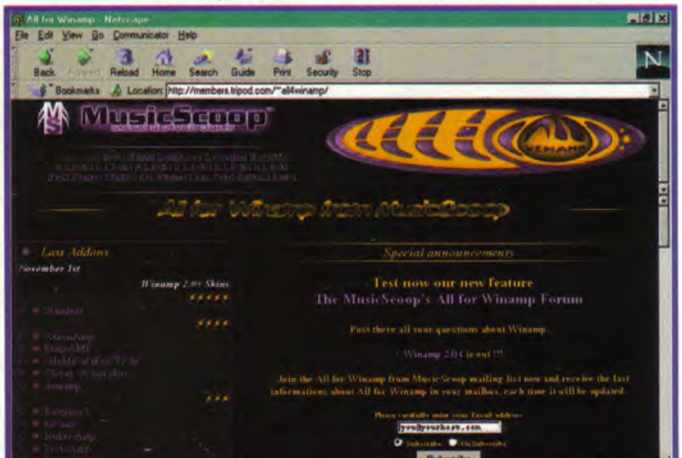
Μπορεί οι σύγχρονοι browsers να έρχονται υπερφορτωμένοι με επιπλέον χαρακτηριστικά και ιδιότητες, αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν θα μπορούσαν να λειτουργούν καλύτερα.

Ενα πρόγραμμα απαραίτητο για κάθε χρήστη Internet, ο οποίος -φυσικά- όλο και κάποιο αρχείο θέλει να κατεβάσει, είναι το GetRight. Αν έχετε επιχειρήσει να κατεβάσετε ένα μεγάλο αρχείο και έχετε καταραστεί την ώρα και τη στιγμή που αρχίσατε το download επειδή στο 89% διακόπηκε η σύνδεση και ήσαστε αναγκασμένοι να τα κάνετε όλα από την αρχή, σίγουρα θα βρείτε θαυματουργό αυτό το utility. Τούτο διότι το GetRight όχι μόνο μπορεί να σταματά το download και να το συνεχίζει οποιαδήποτε στιγμή (αρκεί να το υποστηρίζει ο server), αλλά και -σε μεγάλο βαθμό- δεν επηρεάζεται από την πλοήγησή σας στο Δίκτυο. Ετσι, μπορείτε να επισκέπτεστε τα sites που επιθυμείτε και το GetRight να κατεβάζει ένα (ή και περισσότερα) αρχεία χωρίς να επηρεάζεται σημαντικά η ταχύτητα του συστήματος. Το εν λόγω πρόγραμμα είναι ιδανικό για το download μεγάλων αρχείων, καθώς μπορείτε να διακόψετε τη διαδικασία και να τη συνεχίσετε την επόμενη ημέρα. Μάλιστα, το πρόγραμμα μπορεί να διακόψει τη σύνδεση, αλλά και να κάνει shut-down τον υπολογιστή, μόλις τελειώσει το download, γεγονός που σας επιτρέπει να το αφήσετε στον "αυτόματο πιλότο" και να αποσυρθείτε για ύπνο ή... άλλες ασχολίες. Αν δεν το έχετε ήδη, σπεύστε στη διεύθυνση: http://www.headlightsw.com/

Αν, από την άλλη, η τσέπη σας δεν αντέχει τις εξαντλητικές περιπλανήσεις στις τοποθε-







σίες του Διαδικτύου, τότε η χρήση ενός off-line browser θα ήταν μια καλή εναλλακτική λύση. Ενας από τους πιο εύχρηστους browser είναι το Teleport Pro, το οποίο αναλαμβάνει να κατεβάσει στο δίσκο σας όσα αρχεία του υποδείξετε, ούτως ώστε να τα δείτε με την ησυχία σας χωρίς να είστε συνδεδεμένοι με το Internet. Σε γενικές γραμμές, το πρόγραμμα λειτουργεί άψογα και θα σας διευκολύνει πολύ (αν και στη shareware έκδοση μπορεί να κατεβάσει μέχρι 200 αρχεία, οπότε προτιμήστε το για μικρά sites). Μπορείτε να βρείτε τη shareware έκδοση στη διεύθυνση: http://www.tenmax.com.

Αν πάλι η ασχολία σας με το Internet δεν περιορίζεται στην απλή ανάγνωση αυτών που έχουν εκδώσει άλλοι, αλλά διαθέτετε τη δική σας σελίδα, τότε σας δίνω μια μικρή λίστα με sites που θα σας φανούν χρήσιμα στην κατασκευή και ανανέωση των σελίδων σας. Στις διευθύνσεις http://guestworld. tripod.lycos.com/, http://www. TheGuestBook. com/ και http://www.thecounter.com/ μπορείτε να βρείτε έτοιμους counters και guestbooks για να εμπλουτίσετε το site σας, φυσικά δωρεάν. Η παραμετροποίηση είναι απλούστατη και η εγκατάσταση στη σελίδα ακόμη πιο εύκολη. Αν, όμως, αναζητάτε διακαώς γραφικά και εικονίδια, για να σας λυθούν τα χέρια (δεν έχουμε όλοι το PhotoShop), τότε μπορείτε να απευθυνθείτε σε αυτές τις σελίδες: http://members.tripod.com/luv1another/index-38.html, http://www.bellsnwhistles.com/, http://www.trachtman.org/herbca/, http://www.aplusart.com/ και http://www.nmia.com/jfdemps /addemps /fwa/.

Στις σελίδες αυτές θα βρείτε και πολλά links για να συνεχίσετε τις αναζητήσεις σας.

ΜΟΥΣΙΚΗ

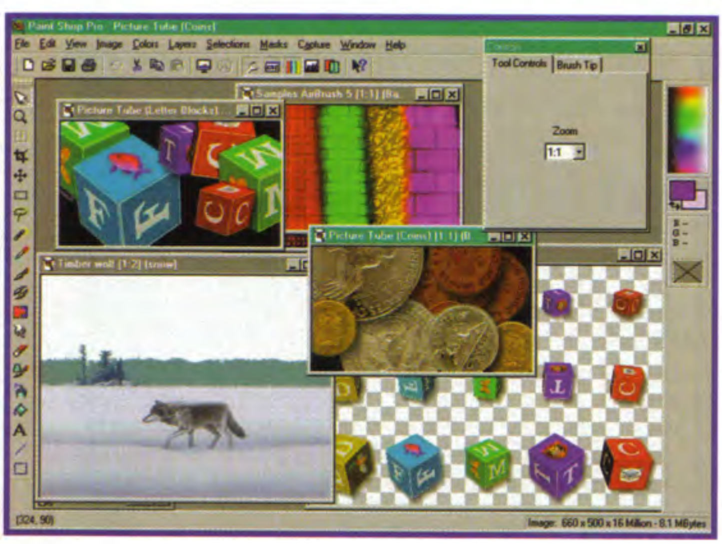
Από τότε που τα αγαπημένο μας computer απέκτησε φωνή, έχει γίνει τόσο δημοφιλές, ώστε ακόμη και μικρά παιδιά ασχολούνται μαζί του. Οι νέες τεχνολογίες δίνουν απειρες δυνατότητες για επεξεργασία ήχου, πέρα δηλαδή από την απλή ακρόαση των ήχων των παιχνιδιών. Ξεκινώντας, λοιπόν, το κομμάτι του ήχου, πρέπει να πούμε ότι το βασικό -τη σήμερον ημέρα- πρόγραμμα που οφείλετε να διαθέτετε είναι ο Winamp, ο πιο διαδεδομένος MP3 Player, ο οποίος έφτασε αισίως την έκδοση 2.09 και αναλαμβάνει να φέρει όλη τη μουσική στο σκληρό δίσκο σας. Ο Winamp (ανήκει στην κατηγορία των freeware) έχει πολύ μικρό μέγεθος, επομένως το download θα είναι από τα πιο ξεκούραστα που θα αναγκαστείτε να κάνετε. Μάλιστα, με τον Winamp θα μπορείτε να ακούτε και on-line ραδιοφωνικές εκπομπές ή να εκπέμπετε τις δικές σας. Στο site της Nullsoft (http:// www.nullsoft .com/ και http:// www.winamp.com/) θα βρείτε τα περαιτέρω. Οσο για τα skins και plug-ins, τα οποία έχουν καταστήσει τόσο δημοφιλές το προγραμματάκι αυτό, μπορείτε να ρίξετε μερικές ματιές στις διευθύνσεις: http://www.algonet.se/~daniel7/winamp/skinspecs.html, http://hem.passagen.se /fambsson/ampskins.html, http://members.tripod. com/~all4winamp, καθώς και στο site της Nullsoft, το οποίο είναι γεμάτο από skins.

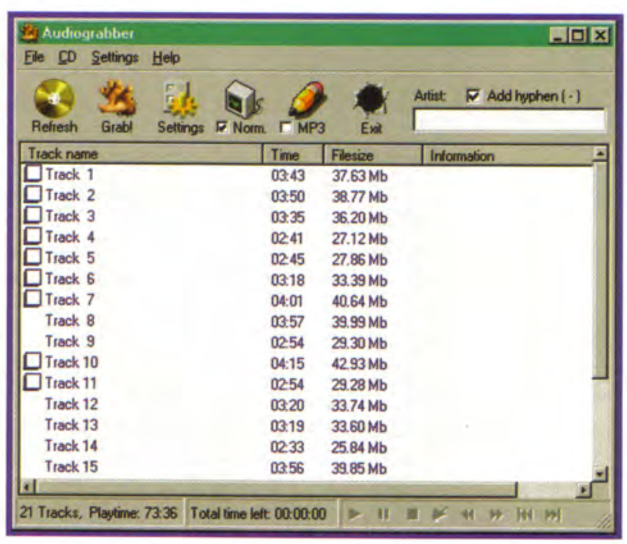
Για να δημιουργήσετε τη δική σας (προσωπική) δισκοθήκη (ή MP3-θήκη), θα χρειαστείτε προγράμματα που θα αναλάβουν να "γδύσουν" (CD-ripping) τα μουσικά CDs σας κι έπειτα να τα κωδικοποιήσουν σε MP3 format. Το Audiograbber εκτελεί και τις δύο λειτουργίες (ripping και MP3 encode) και αποδίδει πολύ καλά από άποψη ποιότητας. Είναι άκρως λειτουργικό και μπορεί να το χρησιμοποιήσει ακόμη και ένας αρχάριος για να γράψει μουσικά κομμάτια. Δεν έχετε καμία χρηματική υποχρέωση για να συνεχίσετε να το χρησιμοποιείτε, απλώς δεν θα μπορείτε μεμιάς να γράψετε όλα τα κομμάτια. Περισσότερα για το πρόγραμμα στη διεύθυνση: http://www.audiograbber.com-us.net. Πάντως, επειδή σε ταχύτητα υστερεί κάπως, όταν πρέπει να φτιάξει πρώτα WAV κι έπειτα να τα μετατρέψει σε MP3, μπορείτε να προμηθευτείτε (εντελώς δωρεάν, φυσικά) τον MP3 Compressor, ο οποίος αναλαμβάνει να μετατρέψει αρχεία WAV σε MP3, αποδίδοντας καλύτερες ταχύτητες από τον Audiograbber. Τον MP3 Compressor μπορείτε να κατεβάσετε από την: http://www.chez.com /mp3hc/.



THE STORY NEVER ENDS...

Το αρθράκι αυτό δεν φιλοδοξούσε να αποτελέσει ένα εκτενές αφιέρωμα στα shareware ούτε να καλύψει τον τεράστιο όγκο των προγραμμάτων αυτών. Φιλοδοξία του ήταν απλώς μια παρουσίαση των βασικών εργαλείων που είναι σίγουρο ότι θα αποβούν εξαιρετικά χρήσιμα για κάθε home user. Ειδικά για όλους εμάς που δεν μπορούμε να πληρώσουμε τα απαιτητικά (σε hardware και... "moneyware") εμπορικά πακέτα, αλλά μπορούμε να κάνουμε τη δουλειά μας με ένα καλό shareware. Στα επόμενα τεύχη θα προσπαθούμε να σας ενημερώνουμε για νέα και ενδιαφέροντα shareware προγράμματα που πέφτουν στην αντίληψή μας. Μέχρι τότε, όμως, μπορείτε να παίξετε μερικά παιχνίδια του κλασικού Tetris στην πολύ καλή (σύγχρονη) έκδοση που ονομάζεται Bricks 2000 (προφανώς, λόγω copyright), την οποία μπορείτε να κατεβάσετε από την εξής διεύθυνση:http://www.user.xpoint. at/r.fellner/ dl_bri.htm.







Για να είστε ο Κυρίαρχος του Παιχνιδιού!



Quickshot Gen-X
10.000 δρχ. μετρητοίς*



Zykon Joyfighter
5.500 δρχ. μετρητοίς*



Αποκλειστικά στα Multirama

Zykon Joyrider 4-in-1 Wheel
24.900 δρχ. μετρητοίς*



Zykon Virtual Twister
14.000 δρχ. μετρητοίς*



Gravis Gamepad Pro
12.200 δρχ. μετρητοίς*



Quickshot X2 Pad
6.500 δρχ. μετρητοίς*



Madcatz Puma GT
21.900 δρχ. μετρητοίς*

Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%.

ΔΩΡΕΑΝ ΜΕΤΑΦΟΡΑ | ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ | SERVICE | ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ | ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ | ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

• Άλιμος
Βουλιαγμένης 534,
τηλ.: (01) 9966660

ΝΕΟ Γλυφάδα
Ι. Μεταξά 17
& Δούσμανη,
τηλ.: (01) 8941465

• Καλλιθέα
Ελ. Βενιζέλου 146,
τηλ.: (01) 9566127

• Μελίσσια
Λ. Δημοκρατίας 36,
τηλ.: (01) 8034850

• Μουσείο
Στουρνάρη 33
& Τζωρτζ,
τηλ.: (01) 3829106

ΝΕΟ Μουσείο
Στουρνάρη 39
τηλ.: (01) 3800269

• Ν. Ερυθραία - Κηφισιά
Λ. Κηφισίας 328,
τηλ.: (01) 6233183

• Ν. Ιωνία
Λ. Ηρακλείου 291,
τηλ.: (01) 2771553

• Παγκράτι
Υμηττού 86,
τηλ.: (01) 7563243

ΝΕΟ Π. Φάληρο
Λ. Αμφιθέας 78
& Ανδρομάχης,
τηλ.: (01) 9854583

• Πειραιάς
Ηρ. Πολυτεχνείου 38
& Σωτήρος Διός 15,
τηλ.: (01) 4133630

• Περιστέρι
Θηβών 177,
τηλ.: (01) 5781529

• Χολαργός - Χαλάνδρι
Λ. Μεσογείων 283,
τηλ.: (01) 6745588

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
• Τσιμισκή 109,
τηλ.: (031) 256858
ΝΕΟ Βενιζέλου 11,
τηλ.: (031) 243211

• ΡΟΔΟΣ
Γρ. Λαμπράκη 30-32,
τηλ.: (0241) 31604

ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

Νίκαια
Πέτρου Ράλλη 211
Σύνταγμα
Σταδίου 10
Ψυχικό (Φάρος)
Λ. Κηφισίας 240
& Δημ. Βασιλείου

Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!

multirama ΓΕΡΜΑΝΟΣ

ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER

http://www.multirama.com

Unexpected advertising

3D WARS

Πόλεμοι... σε τρεις διαστάσεις!

Ο πόλεμος της τρισδιάστατης επιτάχυνσης ασφαλώς δεν είναι κάτι καινούριο. Από την πρώτη κιόλας στιγμή που εισέβαλαν οι επιταχυντές γραφικών στα PCs μας, οι κατασκευαστές επεξεργαστών γραφικών διασταύρωσαν τα ξίφη τους με κοινό σκοπό την κατάκτηση όλο και μεγαλύτερου κομματιού της... τρισδιάστατης πίτας.



του Βαγγέλη Παλάντζα
vagos48@compulink.gr

Στην αρχή του πολέμου αυτού, πριν από περίπου δύο χρόνια, μία εταιρία φάνηκε ότι θα επικρατούσε. Ο λόγος φυσικά για την 3Dfx, που είχε κατασκευάσει το πανίσχυρο τότε Voodoo Graphics chipset, το οποίο δούλευε ως add-on, υποστηρίζοντας τη δισδιάστατη κάρτα γραφικών. Το chip σημείωσε τεράστια επιτυχία, κυρίως με την υλοποίηση της Diamond, τη γνωστή σε όλους μας Monster 3D. Αποτέλεσμα της κυκλοφορίας του Voodoo Graphics ήταν η επέκταση της βιομηχανίας των 3D games, αλλά κυρίως η εδραίωση της 3Dfx ως "Βασιλιά" του χώρου. Ωστόσο ο βασικός λόγος για τον οποίο η 3Dfx απέκτησε εύκολα τα σκήπτρα ήταν η απουσία αντιπάλου! Οι τότε κραταιοί κατασκευαστές επεξεργαστών γραφικών, όπως η S3, δεν είχαν προετοιμαστεί για την τρισδιάστατη εποχή, εν αντιθέσει με τη 3Dfx, η οποία αναλαμβάνοντας την κατασκευή επεξεργαστών γραφικών για τον αμερικανικό στρατό είχε την απαραίτητη τεχνογνωσία. Οι μοναδικοί αντίπαλοι της 3Dfx εκείνη την εποχή ήταν το PowerVR της Videologic, καθώς και η Rendition με το Verite 1000, οι οποίοι όμως δεν απέκτησαν σημαντικό κομμάτι της αγοράς.



Λίγους μήνες μετά την κυκλοφορία του Voodoo, ήρθε η πρώτη ουσιαστική απάντηση από την Nvidia με το Riva128. Το chip ήταν 2D/3D, παρείχε δηλαδή και δισδιάστατη επιτάχυνση και συνεπώς αποτελούσε λύση για μία ολοκληρωμένη κάρτα γραφικών. Η 3Dfx επέμεινε στο 3D add-on, κυκλοφορώντας το Voodoo 2 στις αρχές του '98, το οποίο ξεπερνούσε κατά πολύ σε ταχύτητα οτιδήποτε είχε μέχρι τότε κατασκευαστεί και είχε τη δυνατότητα παράλληλης επεξεργασίας. Η Nvidia απάντησε με το RivaTNT, και αυτό 2D/3D, το πρώτο chip που κατάφερε ουσιαστικά να απειλήσει τη 3Dfx. Πανίσχυρος επεξεργαστής, υψηλή ποιότητα γραφικών και AGP υποστήριξη ήταν τα βασικά χαρακτηριστικά που του έδωσαν εξέχουσα θέση στην αγορά. Ηταν το πρώτο σημαντικό χτύπημα για την 3Dfx, που αναγκάστηκε να εγκαταλείψει τη μέχρι τότε 3D add-on πολιτική της και να προχωρήσει σε 2D/3D επεξεργαστές με το Banshee. Το Banshee όμως δεν ήταν τόσο ισχυρό όσο το Voodoo 2 και δεν είχε ουσιαστική υποστήριξη για το AGP, οπότε, παρά τη χαμηλή τιμή του, δεν κατάφερε να ακολουθήσει τις πωλήσεις των προηγούμενων chips της εταιρίας. Σηματοδότησε όμως τη μετάβαση της 3Dfx από 3D add-on κάρτες σε 2D/3D.

Θα ήταν βέβαια αδικία σε όλη αυτή τη διετία να παραλείψουμε τις προσπάθειες των υπόλοιπων κατασκευαστών, έστω και αν αυτές δεν είχαν ανάλογη απόδοση με αυτές των 3Dfx, Nvidia. Ετσι, λοιπόν, είχαμε τη Rendition με τη σειρά Verite 2000, την ATI με το Rage Pro, την Intel με το Intel740, τη Matrox με το

G200, καθώς και την S3 με το Savage3D.

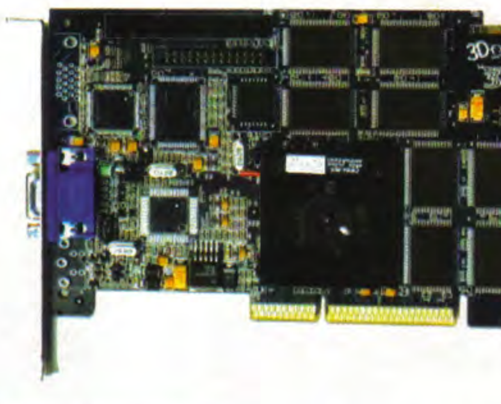
Ας δούμε όμως τι προβλέπεται για αυτόν το χρόνο, καθώς οι εξελίξεις αναμένονται ραγδαίες.

3DFX: Η ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΑΝΤΕΠΙΤΙΘΕΤΑΙ

Το 1999 σίγουρα θα είναι καθοριστικό για την πορεία της 3Dfx στο χώρο, αφού η ίδια αποφάσισε να σταματήσει τη συνεργασία της με τους κατασκευαστές καρτών γραφικών (π.χ. Diamond, Creative κ.ά.) και να κατασκευάσει μόνη της τις κάρτες που θα φέρουν το νέο chip Voodoo 3. Για να το πετύχει αυτό, η 3Dfx αγόρασε την STB, ώστε να χρησιμοποιήσει το δυναμικό της, καθώς τα εργοστάσια της STB ήδη κατασκεύαζαν κάρτες γραφικών. Το μέγεθος της STB μπορεί να καλύψει τις ανάγκες της 3Dfx για τις Ηνωμένες Πολιτείες, αλλά για την Ευρώπη πιθανότατα θα ζητήσει τη συνεργασία μικρότερων κατασκευαστών.

Η ρήξη μεταξύ της 3Dfx και των μεγάλων κατασκευαστών καρτών γραφικών φαίνεται να είναι οριστική. Η 3Dfx φαίνεται πως δεν έχει πια τη διάθεση να μοιράζεται τα κέρδη από τα chips της και αποφάσισε να τεθεί απέναντι στους κατασκευαστές καρτών γραφικών, στερώντας τους παράλληλα τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τους επεξεργαστές της. Η απόφαση αυτή είναι αρκετά ριψοκίνδυνη και ίσως κρίνει το μέλλον της στη βιομηχανία της επιτάχυνσης γραφικών. Πρόσφατα μάλιστα μία δημοσκόπηση που έγινε στην Αμερική έδειξε ότι σε ποσοστό άνω του 70% οι καταναλωτές ζητούν τις κάρτες γραφικών με το όνομα του κατασκευαστή της κάρτας και όχι με εκείνο του επεξεργαστή που φέρει η εκάστοτε κάρτα.

Πέρα από την πολιτική της 3Dfx για την προώθηση των προϊόντων της, θα πρέπει να γίνει και μία συμπληρωματική αναφορά στο Voodoo 3. Αρκετός καιρός έχει περάσει από την ανακοίνωση του chip και αρκετοί ανταγωνιστές έχουν ανακοινώσει τις δικές τους τεχνολογίες. Αν και στο κομμάτι της ταχύτητας -όπως φαίνεται- πολύ δύσκολα θα μπορέσει κάποιος να ξεπεράσει το Voodoo 3, σε θέματα τεχνολογίας και δυνατοτήτων το chip έχει αρχίσει να δείχνει την ηλικία του. Το Voodoo 3 -για ακόμη μία φορά- δεν θα είναι σε θέση να υποστηρίξει 32 bit rendering, ενώ η υποστήριξη του AGP παραμένει φτωχή (no AGP texturing, 256x256 μέγιστη ανάλυση texture). Επίσης, βρίσκεται πίσω σε ποιότητα εικόνας και οι δυνατότητές του είναι σχετικά περιορισμένες. Η 3Dfx ισχυρίστηκε ότι η πτώση της απόδοσης σε 32 bit rendering είναι τόσο μεγάλη που δεν δικαιολογεί την ύπαρξη της ιδιότητας αυτής, ενώ υποστήριξε ότι οι οπτικές διαφορές ανάμεσα σε 16 και 32 bit είναι απειροελάχιστες. Ο πρώτος ισχυρισμός έχει ήδη καταρριφθεί από την ATI, που παρουσίασε το RAGE FURY για το οποίο θα μιλήσουμε παρακάτω, ενώ ο δεύτερος έχει απορριφθεί κατηγορηματικά από την πλειονότητα των προγραμματιστών. Ο πραγματικός λόγος για όλους αυτούς του περιορισμούς φαίνεται να είναι, και μάλιστα διά στόματος αξιωματούχου της 3Dfx, ότι το Voodoo 3 διατηρεί τον βασικό πυρήνα του ίδιο με αυτόν του Voodoo 1!!! Ο πιθανότερος λόγος που μπορεί να συμβαίνει αυτό είναι για να διατηρήσει τη συμβατότητά του με το Glide, που αποτελεί το βασικότερο επιχείρημα της 3Dfx έναντι των άλλων καρτών.





ATI RAGE FURY: ΜΙΑ ΝΕΑ ΕΛΠΙΔΑ

Η ATI είναι ένας από τους μεγαλύτερους κατασκευαστές καρτών γραφικών και όχι μόνο. Παράλληλα κατασκευάζει η ίδια τους επεξεργαστές γραφικών όπως και η Matrox. Το παρελθόν της μέχρι σήμερα στην τρισδιάστατη επιτάχυνση δεν ήταν ιδιαίτερα ένδοξο. Ομως τον Ιανουάριο κυκλοφόρησε η Rage Fury, που φέρει το ολοκαίνουριο Rage128, το οποίο εξέπληξε τους πάντες με τις δυνατότητές του. Παραθέτουμε μερικές από τις ιδιότητες της κάρτας:



- 0,25 μ.
- 32 MB RAM
- 32 bit rendering
- AGP x2 texturing
- Hardware DVD
- Multiple -pixel per clock- rendering
- Twin Cache Architecture
- 32 bit Z- buffer
- Single pass Multitexturing
- TV-OUT

Το βασικότερο όμως πλεονέκτημα της Fury και ένα στοιχείο που άφησε άναυδους τους ανθρώπους της 3Dfx αλλά και τους υπόλοιπους κατασκευαστές είναι ότι η απόδοση της κάρτας σε 32 bit rendering επιφέρει ελάχιστη έως μηδαμινή απώλεια ταχύτητας. Το αποτέλεσμα είναι εκπληκτικά γραφικά σε υψηλές ταχύτητες. Η απόδοση της Fury στα 32 bit κυμαίνεται στα επίπεδα της TNT στα 16! Το χάσμα μεγαλώνει θεαματικά όταν η TNT δουλέψει στα 32. Οι διαφορές που έχουν σημειωθεί είναι έως και 20 fps!!! Το γεγονός αυτό σε συνδυασμό με τα 32MB RAM καθιστούν τη Fury την πιο σύγχρονη κάρτα που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή. Σίγουρα θα αποτελέσει μέτρο σύγκρισης για τις υπόλοιπες κάρτες. Το αρνητικό σημείο είναι η τιμή της, η οποία είναι λίγο ακριβή σε σχέση με τον ανταγωνισμό και βρίσκεται λίγο κάτω από τα $200. Επίσης καλό θα είναι να κρατήσουμε μερικές επιφυλάξεις για το πώς θα συμπεριφερθούν οι drivers, καθώς στην ουσία η κάρτα δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα. Επιπλέον φαίνεται να υπάρχει κάποιο πρόβλημα υπερθέρμανσης, καθώς οι θερμοκρασίες που αναπτύσσο-

νται είναι δυνατόν να ξεπεράσουν και τους 90° C. Η ATI πάντως έχει κυκλοφορήσει νέα έκδοση της Fury, στην οποία ισχυρίζεται ότι έχουν επιλυθεί τα προβλήματα υπερθέρμανσης.

S3 SAVAGE 4: Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ S3



Πριν από μερικά χρόνια και πριν από την εισβολή των τρισδιάστατων επιταχυντών η S3 ήταν ο "Βασιλιάς" στους επεξεργαστές καρτών γραφικών. Ολοι οι κατασκευαστές ζητούσαν τα μαγικά chip-άκια της S3, λόγω της υψηλής ποιότητας, της χαμηλής τιμής και φυσικά της κορυφαίας ταχύτητας. Η τελευταία μάλιστα πρόταση της S3, το πασίγνωστο σε όλους μας Virge, έγινε πολύ γρήγορα ένα από τα μεγαλύτερα best-seller όλων των εποχών. Το εν λόγω chip ήταν και το πρώτο της εταιρίας που υποστήριζε υποτυπωδώς τρισδιάστατη επιτάχυνση. Ομως η συνέχεια δεν ήταν η αναμενόμενη. Με τον ερχομό της 3Dfx, η S3 δεν θορυβήθηκε ιδιαίτερα, γιατί το Voodoo Graphics δεν την απειλούσε άμεσα, καθότι δεν ήταν αυτούσια κάρτα γραφικών αλλά 3D add-on. Ο εφησυχασμός αυτός όμως ήταν η αιτία σήμερα, δύο χρόνια μετά, να έχει χάσει το τρένο της τρισδιάστατης επιτάχυνσης και να βρεθεί ουραγός σε μία κούρσα που στο παρελθόν πάντοτε οδηγούσε. Βέβαια, η S3 ήδη έχει φτιάξει το Savage3D, την πρώτη σοβαρή προσπάθειά της στον τομέα του 3D, που όμως δεν είχε επιτυχία. Ο βασικός λόγος που το Savage δεν βρήκε υποστηρικτές ήταν οι δύστροποι οδηγοί του, καθώς και η ελλιπής ενημέρωση από την S3. Το chip υποστήριζε το S3TC, μια πατενταρισμένη τεχνική συμπίεσης γραφικών, που βελτίωνε σε πολύ σημαντικό βαθμό τη γραφική ποιότητα, χωρίς απώλειες στην ταχύτητα επεξεργασίας. Η τεχνική αυτή ήταν τόσο επαναστατική μάλιστα, που η Microsoft αναγκάστηκε να τη συμπεριλάβει στο DirectX 6.0. Ομως η S3 δεν είχε ενημερώσει σε μεγάλο βαθμό τη βιομηχανία των παιχνιδιών, με αποτέλεσμα σχεδόν κανένας τίτλος να μην υποστηρίζει το S3TC.

Μαθαίνοντας από τα λάθη του παρελθόντος η S3 αποφάσισε, προτού βγάλει το επόμενο chip, να ξεκινήσει μια εκστρατεία ενημέρωσης για την τεχνολογία S3TC. Αποτέλεσμα: Quake Arena, Half-Life, Unreal Turnament είναι μερικοί από τους τίτλους που θα υποστηρίξουν το S3TC. Μάλιστα εδώ και αρκετές μέρες έχουν κυκλοφορήσει εικόνες από το Unreal Turnament, οι οποίες είναι ό,τι καλύτερο έχουμε δει μέχρι σήμερα. Μέσα στο κλίμα αυτό η S3 ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το Savage 4, διάδοχο του Savage3D, που αναμένεται να κυκλοφορήσει σε κάρτες της Diamond και πιθανότατα της Creative (πάνε μαζί αυτές) μέσα στο δεύτερο τέταρτο του '99. Το Savage 4 θα κυκλοφορήσει σε δύο εκδόσεις, την GT και την PRO.

Οι βασικές διαφορές τους είναι:

SAVAGE 4 PRO	SAVAGE 4 GT
AGP X4	AGP X2
143MHz	125MHz
16MB RAM	32MB RAM

Το Savage 4 θα είναι σίγουρα το πιο σύγχρονο chip τη στιγμή που θα κυκλοφορήσει. Οι ιδιότητές του είναι αναρίθμητες, ωστόσο ξεχωρίζουν οι εξής:

- Full AGP 4X/2X, εμπεριέχοντας sideband addressing και execute mode
- S3 DX6 texture compression (S3TC)
- Single cycle trilinear filtering
- Υψηλής ποιότητας DVD video playback

Ενα από τα πιο σημαντικά στοιχεία, όμως, είναι η τιμή του, που υπολογίζεται κάτω από $140 για την έκδοση PRO. Η έκδοση GT αναμένεται ακόμα πιο χαμηλά.



TNT2: ΥΠΟΜΟΝΗ

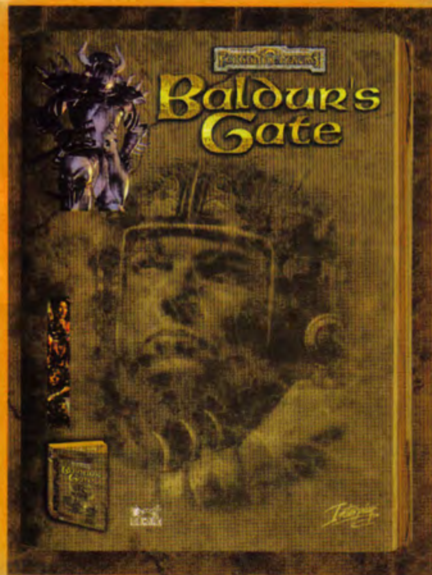
Η Nvidia, τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, δεν έχει ανακοινώσει το TNT2, ίσως το πιο αναμενόμενο chip της χρονιάς. Το TNT αυτή τη στιγμή θεωρείται το κορυφαίο chip 2D/3D για την πολύ καλή ποιότητα γραφικών και την εξαιρετική ταχύτητά του. Πρόκειται όμως για βαριά κληρονομιά και αν το TNT2 καθυστερήσει πολύ, θα δώσει την ευκαιρία στους ανταγωνιστές του να αντεπιτεθούν. Ηδη είναι βέβαιο ότι το Savage 4 και το Voodoo 3 θα έχουν κυκλοφορήσει μέσα στην άνοιξη, ενώ η ATI Fury ήδη κυκλοφορεί! Πάντως το TNT2 αναμένεται να είναι 0,25 μ. και ο χρονισμός του θα βρίσκεται στα 125 MHz, ενώ το πιο πιθανό είναι να έχει 32MB RAM.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Από τα προαναφερόμενα ένα ασφαλές συμπέρασμα μπορεί να εξαχθεί: Το μέλλον δεν είναι καθορισμένο!!! Οι παίκτες είναι πολλοί και το παιχνίδι σκληρό. Η αγορά είναι δυναμική και εύκολα μπορεί να αντιστραφεί. Εμείς δεν μπορούμε παρά να χαμογελάμε με όλα αυτά :). PC

Ετοιμάστε τα PC σας για τα πιο καυτά παιχνίδια!!!

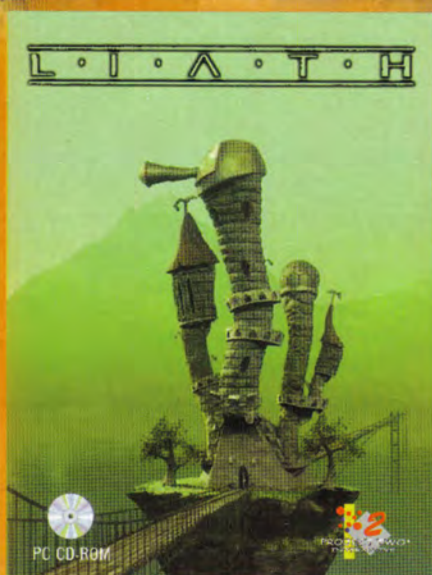






PROJECT TWO INTERACTIVE · Interplay · empire INTERACTIVE · Acclaim The state of play







grup MULTIMEDIA systems

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ.: 01/9480000 FAX: 01/9427710
INTERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.gr e-mail:sales@grupmulti.gr
Αντιπρόσωπος Επαρχίας: ΟΡΜΑΝ Α.Ε. Ελ. Βενιζέλου 107, Αγ. Παρασκευή - Αθήνα Τηλ.:01/6536343,6535941 Fax:01/6532484

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ για τον Home User



Ως γνωστόν, μόνο τα γραπτά μένουν, ακόμα και σήμερα, την εποχή της ηλεκτρονικής επανάστασης. Οσο καλή οθόνη και αν έχετε, όσο πιστή απεικόνιση κειμένου και γραφικών κι αν σας προσφέρει, σύντομα θα νιώσετε την έλλειψη του τυπωμένου χαρτιού. Ετσι, θα ξεκινήσετε την αναζήτηση εκτυπωτή, ενός περιφερειακού που γεννήθηκε μαζί με τον υπολογιστή. Εμείς σας παρουσιάζουμε ορισμένα από τα πιο χαρακτηριστικά μοντέλα της αγοράς.

των
Δ. Καρέτσου, Γ. Νινιού

Οταν πριν από περίπου δέκα χρόνια τα PCs ξεκίνησαν να κάνουν δειλά δειλά την είσοδό τους στα σπίτια μας, κανείς, εκτός από ελάχιστες εξαιρέσεις, δεν περίμενε την ανάπτυξη που όλοι παρατηρούμε στο χώρο. Τότε το PC ήταν περισσότερο μια ακριβή γραφομηχανή και το χρησιμοποιούσαν ελάχιστοι χομπίστες. Σε μια εποχή που τα home (Amiga 500, Atari ST, Amstrad CPC6128) κυριαρχούσαν, επιτρέποντας στους χρήστες τους να απολαμβάνουν χρώμα και stereo ήχο, οι PC-άδες είχαν ως ασχολία τον προγραμματισμό σε Basic και Assembly. Παρέα με το PC τους είχαν και έναν απλοϊκό εκτυπωτή, για να τυπώνουν τα listings τους, ώστε να μπορούν ανά πάσα στιγμή να τα ελέγχουν. Σε μια ρομαντική εποχή, όπου οι χρήστες PCs ήταν δαχτυλοδεικτούμενοι (μεταξύ αυτών και ο γράφων), ο εκτυπωτής ήταν το πρώτο και μόνο περιφερειακό που ήθελαν να αποκτήσουν. Ούτε κάρτες ήχου, ούτε σκληροί δίσκοι, ούτε 3D επιταχυντές. Ενας φασαριόζος dot matrix εκτυπωτής έφτανε για να τους κάνει ευτυχισμένους.

Από τότε έχουν αλλάξει πολλά. Μάλλον έχουν αλλάξει όλα. Τα home πέθαναν και τα PCs έγιναν οι κυρίαρχοι. Τώρα μάλιστα η εξάπλωση των υπολογιστών, με την ύπαρξη του Internet και την τεράστια χρησιμότητά του, πραγματοποιείται με ιλιγγιώδεις ρυθμούς. Ωστόσο κάτι δεν άλλαξε. Κάτι επέζησε μέσα από όλες αυτές τις "μεταρρυθμίσεις" στο χώρο. Αυτό το κάτι είναι η ανάγκη εκτύπωσης σε χαρτί όσων βλέπουμε στην οθόνη. Ετσι, κατά το πέρασμα της τελευταίας δεκαετίας το μοναδικό περιφερειακό που υπήρχε σίγουρα δίπλα στα περισσότερα PCs ήταν ένας εκτυπωτής. Ανάλογα με την οικονομική δυνατότητα κάθε χρήστη υπήρχε το αντίστοιχο μοντέλο. Χαρακτηρίστε το χόμπι, ανάγκη, συνήθεια ή όπως αλλιώς θέλετε, ωστόσο κάθε κάτοχος PC που σέβεται τον εαυτό του πρέπει να έχει δίπλα στο "κουτί" του έναν printer. Μετά την έλευση των Windows 95, όταν οι οθόνες μας πλημμύρισαν με χρώματα και όλες οι εργασίες απλουστεύθηκαν, οι εκτυπωτές γνώρισαν μεγάλη εξάπλωση και έγιναν το πρώτο τη τάξει περιφερειακό που αγοράζει ο χρήστης.

Εταιρίες κατασκευής printers εμφανίστηκαν από το πουθενά, κατακλύζοντας την αγορά με αμέτρητα μοντέλα. Ο χρήστης δεν μπορεί πια να παρακολουθήσει τις εξελίξεις. Κανείς και ειδικά ο χομπίστας δεν μπορεί να γνωρίζει τι υπάρχει "εκεί έξω". Οι εταιρίες πολλές, τα μοντέλα ακόμα περισσότερα, οι ανάγκες διαφορετικές και η ενημέρωση όχι πάντα πλήρης. Ειδικά στα καταστήματα ειδών Πληροφορικής ελάχιστοι είναι αυτοί που θα σας δώσουν αυτό που χρειάζεστε. Συνήθως θέλουν να ξεφορτωθούν προϊόντα σε stock ή να σας πουλήσουν κάτι πανάκριβο, χωρίς ουσιαστικά να το έχετε ανάγκη.

Στο σημείο αυτό παρεμβαίνουμε εμείς. Συγκρίνοντας ορισμένα από τα δημοφιλέστερα μοντέλα της ελληνική αγοράς, δίνουμε στο χρήστη τη δυνατότητα να πάρει την κατάσταση στα χέρια του. Να διαλέξει το μηχάνημα που θέλει, για τη δουλειά που το θέλει, χωρίς να πληρώσει περισσότερα χρήματα από αυτά που πρέπει. Συγκρίνουμε εκτυπωτές όλων των ειδών. Από τους παλιούς, καλούς dot matrix έως τα σημεία αναφοράς στο χώρο των εκτυπωτών, τους laser. Οι τιμές τους είναι για όλα τα πορτοφόλια, ξεκινώντας από 38.000 δραχμές και φτάνοντας σε εξαψήφια νούμερα που ξεκινούν από 3... Στο τμήμα Hardware του περιοδικού τεστάραμε την ταχύτητα και την ποιότητα εκτύπωσης, σε ό,τι αφορά τόσο το κείμενο όσο και την εικόνα. Ειδικά για τους inkjet τυπώσαμε τις εικόνες και σε φωτογραφικό χαρτί, για να δούμε την ποιότητα εκτύπωσης και τις παραμικρές ατέλειες. Η εκτύπωση κειμένου έγινε μέσα από το Word 97, η δε σελίδα αποτελούνταν από 2.447 χαρακτήρες μαζί με τα κενά. Η φωτογραφία που χρησιμοποιήσαμε έχει μέγεθος 597x496 pixels και είναι στα 256 χρώματα, η δε εκτύπωση έγινε από το Photoshop 5.

Επίσης θα σας δείξουμε πώς να εκτυπώνετε και τι να προσέχετε σε ό,τι αφορά το κείμενο και τις εικόνες. Κατά τη διάρκεια του τεστ χρησιμοποιήσαμε τις βασικές ρυθμίσεις των drivers κάθε εκτυπωτή, για να έχουμε ένα συγκρίσιμο αποτέλεσμα. Δεν έχουν όλοι οι εκτυπωτές τις ίδιες δυνατότητες. Γι' αυτό προτιμήσαμε να μην πειράξουμε τις by default ρυθμίσεις.

Τελειώνοντας, θέλω να ευχαριστήσω την αντιπροσωπία των εκτυπωτών Lexmark για τη βοήθεια που μας πρόσφερε στέλνοντάς μας μαζί με τους εκτυπωτές και χαρτιά όλων των ειδών, καθώς και επιπλέον μελάνια για τους δύο inkjet που δοκιμάσαμε. Τα χαρτιά αυτά χρησιμοποιήσαμε για τις εκτυπώσεις σε φωτογραφικό χαρτί. Ενα μεγάλο μπράβο στην Infolex για την κίνηση αυτή.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ

Χωρίς αμφιβολία, ο πρόγονος των εκτυπωτών inkjet και laser είναι ο dot matrix, ο οποίος αντικατέστησε τις γραφομηχανές αλλά και τους daisy wheel printers (εκτυπωτές "μαργαρίτας"), οι οποίοι δεν είχαν τη δυνατότητα εκτύπωσης γραφικών. Παράλληλα υπήρχαν οι τεράστιοι εκτυπωτές σελίδας ή γραμμής (page και line printers αντίστοιχα), οι οποίοι όμως εξυπηρετούσαν μεγάλα υπολογιστικά συστήματα και δεν προορίζονταν για προσωπική χρήση.

Οι εκτυπωτές dot matrix διαθέτουν ειδική κεφαλή με ακίδες (pins), οι οποίες ενεργοποιούνται κατάλληλα ώστε να σχηματίσουν οποιοδήποτε σχήμα ή χαρακτήρα με διαδοχικές κουκκίδες. Ο αριθμός των χρησιμοποιούμενων ακίδων μπορεί να είναι 9, 18 ή 24. Οσο αυξάνει ο αριθμός αυτός τόσο βελτιώνεται η ποιότητα εκτύπωσης.

Ο εκτυπωτής dot matrix επικράτησε στην αγορά περίπου μέχρι και τα μέσα της δεκαετίας του '90. Με την είσοδο των inkjet εκτυπωτών στην αγορά και τη σταδιακή πτώση των τιμών τους οι dot matrix άρχισαν να ανικαθιστώνται. Ετσι, καταργήθηκαν από τα home συστήματα, διατηρήθηκαν δε (ελάχιστοι μέχρι και σήμερα) σε μερικές επιχειρήσεις, οι οποίες δεν χρειάζονταν να τυπώνουν τίποτα άλλο από κείμενα ή τιμολόγια, αλλά και στα σπίτια χρηστών-προγραμματιστών οι οποίοι ήθελαν να τυπώνουν τις λίστες των προγραμμάτων τους και δεν άλλαζαν τον dot matrix για κανέναν άλλο εκτυπωτή.

Αυτό τον καιρό η αγορά inkjet εκτυπωτή αποτελεί την καλύτερη λύση για τον home user και όχι μόνο. Οι εν λόγω εκτυπωτές, εκτός του ότι είναι έγχρωμοι (σπάνια συναντάς ασπρόμαυρο inkjet), έχουν καλές επιδόσεις σε ό,τι αφορά την απεικόνιση και την ανάλυση, ενώ τα χρήματα που χρειάζονται για την απόκτησή τους είναι λίγα. Επίσης λειτουργούν με ψεκασμό ηλεκτρικά φορτισμένων σταγονιδίων μελάνης στο χαρτί

και, για να δημιουργήσουν το χρώμα που θέλουν, ανακατεύουν τα χρώματα, περνώντας το ένα πάνω από το άλλο.

Την περίοδο 1986-87 έκαναν για πρώτη φορά την εμφάνισή τους οι desktop laser εκτυπωτές αλλά με περιορισμένες δυνατότητες και ιδιαίτερα υψηλό κόστος. Η λειτουργία των εκτυπωτών αυτής της κατηγορίας στηρίζεται σε μια μονοχρωματική ακτίνα φωτός (laser), η οποία παράγει σύμβολα, χαρακτήρες και σχήματα, τα οποία "σχεδιάζει" σε ένα ειδικό τύμπανο (drum) καλυμμένο με πλαστικό. Στη συνέχεια το τύμπανο αυτό "ψεκάζεται" με μελάνη σε σκόνη (toner) και πιέζεται επάνω στο χαρτί δίνοντας το τελικό αποτέλεσμα. Οι laser εκτυπωτές



είναι ακόμα σχετικά ακριβοί (ειδικά οι έγχρωμοι) για το μέσο χρήστη, αν και οι τιμές τους μειώνονται σταθερά. Ετσι, όσον αφορά στους ασπρόμαυρους εκτυπωτές, ο laser είναι ένα εργαλείο το οποίο απευθύνεται περισσότερο στον επαγγελματία που εκτυπώνει κείμενα και ασπρόμαυρα σχέδια.

Μια άλλη κατηγορία εκτυπωτών είναι οι LEDs οι οποίοι έχουν παρόμοια λειτουργία με αυτήν των laser εκτυπωτών, με τη μόνη διαφορά ότι διαθέτουν λιγότερα κινητά μέρη. Δεν έχουν δηλαδή ακτίνα laser αλλά μικρά λαμπάκια (LEDs), τα οποία είναι σταθερά στον εκτυπωτή. Ωστόσο, εφόσον διαθέτει λιγότερα κινητά μέρη, έχει λιγότερες πιθανότητες να πάθει ζημιά.

Ο LED αποτελεί συμφέρουσα λύση, αφού οι επιδόσεις του φτάνουν σχεδόν αυτές ενός laser, ενώ η τιμή του είναι κατά πολύ χαμηλότερη από την αντίστοιχη του laser.

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

Κατά την αγορά εκτυπωτή -εκτός των άλλων- είναι απαραίτητο να γνωρίζει κάποιος και το κόστος των αναλωσίμων του. Τα μελάνια για τους inkjet, τα toners και drums για τους laser και η μελανοταινία για τους dot matrix είναι τα αναλώσιμα, πέρα από τη χαρτική ύλη, που χρειάζεται ένας εκτυπωτής. Το κόστος καθενός από αυτά είναι διαφορετικό από εκτυπωτή σε εκτυπωτή όπως διαφορετική είναι και η διάρκειά τους. Για τους laser εκτυπωτές έχει σημασία το αν το toner μπορεί να αντικατασταθεί μόνο του, όταν τελειώσει, ή πρέπει να αλλαχθεί μαζί με το drum, κάτι που ανεβάζει κατακόρυφα το κόστος, το οποίο για το toner κυμαίνεται μεταξύ 8.000 και 25.000 δρχ., ενώ για το drum γύρω στις 50.000 δρχ., ανάλογα με τη διάρκεια.

Για τους inkjet, από την άλλη, έχει σημασία το αν ο εκτυπωτής έχει διαφορετικό cartridge για το μαύρο και διαφορετικό για τα άλλα χρώματα. Στην περίπτωση που το μαύρο παράγεται από τα υπόλοιπα χρώματα, η διάρκεια ζωής του cartridge μειώνεται αισθητά. Οι τιμές για τα colored cartridges κυμαίνονται μεταξύ 9.000 και 15.000 δρχ., ενώ το μαύρο κοστίζει γύρω στις 8.000 δρχ.

Πέρα από τα μελάνια, σημαντικό ρόλο σε μια εκτύπωση διαδραματίζει το χαρτί που χρησιμοποιεί ο χρήστης. Υπάρχουν διαφορετικά χαρτιά, για κάθε είδος εκτύπωσης, με το ανάλογα πάντα κόστος. Το απλό χαρτί A4 είναι το συνηθέστερο και το φθηνότερο. Προορίζεται για εκτυπώσεις κειμένου τόσο από τους inkjet όσο και από τους laser, ενώ δίνει καλή ποιότητα στην εκτύπωση απλών εικόνων. Για το χρήστη με περισσότερες απαιτήσεις υπάρχει το φωτογραφικό χαρτί -χρησιμοποιείται από τους inkjet- με το οποίο το πλήθος των εκτυπωτών αποδίδει σχεδόν άριστα. Το κόστος του είναι περίπου 5.000 δρχ. για τα 20 φύλλα. Επίσης, υπάρχει χαρτί για δημιουργία σιδερότυπων, αυτοκόλλητων, φωτογραφικά χαρτιά σε μέγεθος κανονικής φωτογραφίας (10x15 cm), διαφάνειες κ.λπ., το κόστος του οποίου κυμαίνεται μέχρι το όριο των 10.000 δρχ. Τέλος, υπάρχει το μηχανογραφημένο χαρτί για συγκεκριμένο αγοραστικό κοινό, τους κατόχους των dot matrix εκτυπωτών.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Οπως στους υπολογιστές έτσι και στους εκτυπωτές ακολουθείται το ίδιο μοτίβο. Αναμφισβήτητα λοιπόν, διάδοχος του εκτυπωτή τεχνολογίας inkjet, ο οποίος θα κυριαρχεί σε λίγα χρόνια, είναι ο έγχρωμος laser.

Η νέα γενιά εκτυπωτών έχει πολλές δυνατότητες: Εκτύπωση του φύλλου και από τις δύο πλευρές, εκτύπωση 30 σελίδων το λεπτό και άνω, τροφοδοτικό 1.000 και 2.000 φύλλων, δυνατότητα αναβάθμισης σε ό,τι αφορά είτε τη μνήμη είτε οποιοδήποτε άλλο εξάρτημα, εκπληκτικές αναλύσεις και απεικόνιση γραφικών.

Επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα χρήσης τους και ως φωτοτυπικών με την προσθήκη ενός scanner.

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας και τη σταδιακή πτώση των τιμών οι έγχρωμοι laser εκτυπωτές συνδυάζουν κορυφαίες δυνατότητες με σχετικά χαμηλό κόστος, με αποτέλεσμα να καθίστανται προσιτοί όχι μόνο στις επιχειρήσεις αλλά και στο μέσο χρήστη.

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΑΠΟ WORD

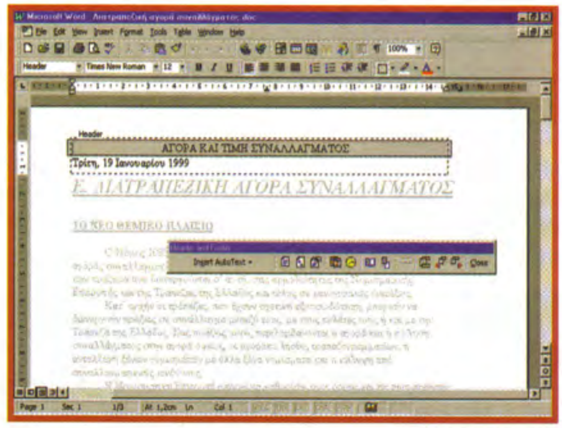
Η ανάγκη για γρήγορη, εύκολη αλλά και ποιοτική εκτύπωση κειμένων ικανοποιείται σε μεγάλο βαθμό από το Microsoft Word για περιβάλλον Windows. Το εν λόγω πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου διαθέτει τα απαραίτητα εργαλεία που μας επιτρέπουν να επιτύχουμε ικανοποιητικά αποτελέσματα. Ετσι, γράφουμε το κείμενό μας και μέσω των παραμέτρων που περιέχει το πρόγραμμα, όπως κεφαλίδες και υποσέλιδα (σε αυτές μπορούμε να γράψουμε τον τίτλο του κειμένου, την ημερομηνία κ.ά.), μπορούμε να το κάνουμε πιο όμορφο. Εχουμε τη δυνατότητα να φτιάξουμε γραφήματα τρισδιάστατα ή δισδιάστατα, να προσθέσουμε μια εικόνα στο κείμενό μας, να εισαγάγουμε μία λεζάντα, να σχεδιάσουμε διάφορους πίνακες και να προσθέσουμε σύμβολα και χαρακτήρες, τους οποίους μπορούμε να χρωματίσουμε. Επίσης υπάρχουν αυτόματος διορθωτής, ορθογραφικός και γραμματικός έλεγχος (μπορούμε να διορθώσουμε τις λέξεις που κάναμε λάθος), και δυνατότητες αυτόματης μορφοποίησης κειμένου, ανάλογα με την προτίμησή μας, αλλά και προεπισκόπησης του κειμένου ανά μία, δύο ή περισσότερες σελίδες μαζί ώστε να έχουμε πριν από την εκτύπωση μια συνολική εικόνα. Αλλες επιλογές είναι η διαμόρφωση σελίδας, η εισαγωγή φύλλου εργασίας από το Excel, ο χωρισμός του κειμένου σε στήλες και η αποθήκευση των κειμένων μας ώστε να τα διαβάζουμε ανά πάσα στιγμή.

ΒΗΜΑ ΒΗΜΑ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΑΠΟ PSP

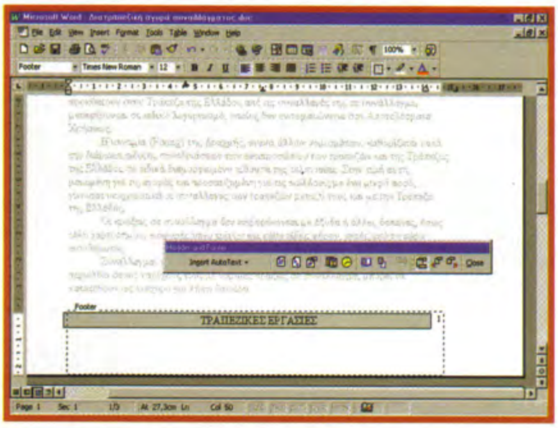
Οταν αγοράζει κάποιος έναν εκτυπωτή, το πρώτο που σκέφτεται να εκτυπώσει είναι οι αγαπημένες του εικόνες. Ωστόσο δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται. Πρώτα από όλα χρειάζεται ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας. Τέτοια προγράμματα υπάρχουν πολλά. Το πιο συνηθισμένο όμως είναι το PaintShop Pro, λόγω του ότι διατίθεται ως shareware και μπορεί να το βρει οποιοσδήποτε. Εμείς χρησιμοποιήσαμε την έκδοση 5.

Ανοίγοντας το πρόγραμμα και φορτώνοντας την εικόνα που θέλουμε, αποκτάμε πρόσβαση σε ένα εκτενές menu επιλογών. Στην προκειμένη περίπτωση μας ενδιαφέρει η εκτύπωση. Επιλέγοντας File, έχουμε στη διάθεσή μας τρεις επιλογές. Προτιμάμε όμως την Print Preview, αφού μέσω αυτής γίνονται όλες οι απαραίτητες ρυθμίσεις, ενώ ταυτόχρονα μας δίνει τη δυνατότητα να δούμε πώς θα είναι η εκτύπωσή μας. Επιλέγοντας λοιπόν Print Preview, μπαίνουμε σε ένα υπομενού από όπου μας δίνεται η δυνατότητα για άμεση εκτύπωση (Print) ή αλλαγή των ρυθμίσεων (Setup). Το Zoom δεν είναι απαραίτητο. Στο Setup μπορούμε να ρυθμίσουμε το μέγεθος του χαρτιού εκτύπωσης από μια ευρεία γκάμα επιλογών, αν η εκτύπωση θα γίνει κατά μήκος (portrait) ή κατά πλάτος (landscape) του χαρτιού, αν θα είναι έγχρωμη ή μαυρόασπρη (grayscale). Επίσης, έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε η εικόνα μας να τυπωθεί με τα αρνητικά χρώματα (negative), καθώς και το χρώμα του background. Ακόμα, αν η εικόνα θα τυπωθεί έτσι ώστε να χωρά οριακά στη σελίδα (fit to page) ή το μέγεθός της σε σχέση με το φύλλο εκτύπωσης που έχουμε διαλέξει.

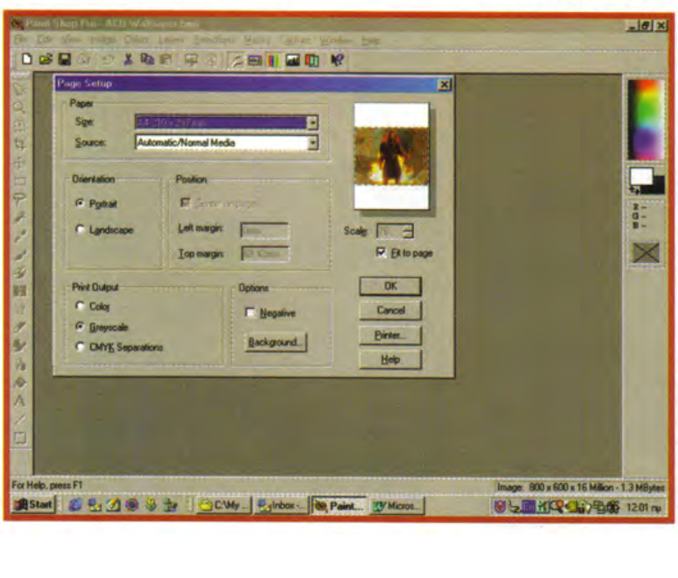
Η τελευταία επιλογή (Printer) μας εισάγει στο menu με τις ρυθμίσεις του εκτυπωτή. Το εν λόγω menu διαφέρει από μοντέλο σε μοντέλο, σε γενικές γραμμές όμως μέσω αυτού είναι δυνατή η ρύθμιση της φωτεινότητας και του contrast της εκτύπωσης καθώς και της ανάλυσης. Θυμηθείτε, όσο μεγαλύτερη η ανάλυση και η ποιότητα εκτύπωσης τόσο μεγαλύτερος ο χρόνος εκτύπωσης, ειδικά για τους inkjet, μια και με αυτούς θα κάνετε εκτυπώσεις εικόνων. Οι έγχρωμοι laser είναι πανάκριβοι, ενώ οι dot matrix δεν ενδείκνυνται για εκτύπωση εικόνων.

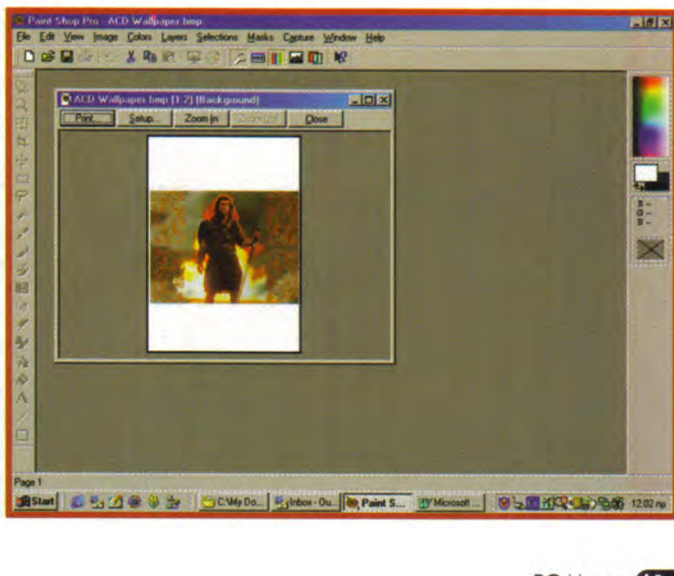


Βάζοντας κεφαλίδα το όνομα της εργασίας, στην οποία προσθέσαμε σκιά και περίγραμμα. Από κάτω βάλαμε την ημερομηνία.



Βάζοντας υποσέλιδο στο κείμενό μας, μέσα από την εντολή View, όπως επίσης τον αριθμό της σελίδας.





CANON BJC-2000

Η Canon είναι μια εταιρία με παράδοση στο χώρο των εκτυπωτών. Στη διάθεσή μας είχαμε ένα από τα καινούρια και πιο οικονομικά μοντέλα της, τον BJC-2000. Πρόκειται για έναν μικρό σε διαστάσεις εκτυπωτή, που χωρά εύκολα και στο πιο στριμωγμένο γραφείο. Ερχεται με manual γραμμένο στα ελληνικά, αλλά δεν διαθέτει καλώδιο για σύνδεση στην παράλληλη θύρα. Ετσι, θα πρέπει να το προμηθευτείτε μόνοι σας. Επίσης, στο CD με τους drivers περιλαμβάνονται οδηγίες χρήσης και στα ελληνικά. Στο πακέτο δεν υπήρχε κάποιο συνοδευτικό πρόγραμμα όπως σε άλλους εκτυπωτές. Ο BJC-2000 είναι πολύ εύχρηστος. Καθώς δεν περιλαμβάνει πολλά εξαρτήματα το στήσιμό του είναι παιχνίδι. Τα μελάνια του, ένα τρίχρωμο και ένα μαύρο, τοποθετούνται πανεύκολα και σε λίγο χρόνο είμαστε έτοιμοι για τις πρώτες εκτυπώσεις.

Τα τεστ του "PC Master" έδειξαν ότι ο εν λόγω εκτυπωτής αποτελεί πολύ σοφή επιλογή. Στα τεστ ταχύτητας πέτυχε ικανοποιητικά αποτελέσματα, με 2ppm σε κείμενο και 0,5ppm σε εικόνα. Συγκρίνοντας την ποιότητά του με αυτήν των υπόλοιπων μοντέλων, τη βρήκαμε άκρως ικανοποιητική, χωρίς όμως να ξεχωρίζει. Πάντως, ειδικά στο απλό χαρτί, το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό για την τιμή του εκτυπωτή. Η εκτύπωση είναι πεντακάθαρη, απλώς τα χρώματα είναι περισσότερο φωτεινά από όσο θα έπρεπε.

Ο BJC-2000 αποτελεί μια σίγουρη επιλογή για τον απλό χρήστη, συνδυάζοντας ταχύτητα, ποιότητα και χαμηλή τιμή.



Ονομα μοντέλου: CANON BJC-2000
Χρώματα: 1 τρίχρωμο cartridge, 1 μαύρο cartridge
Μέγιστη ανάλυση: 720x360 dpi
Ταχύτητα εκτύπωσης: Κείμενο: 2ppm, Εικόνα: 0,5ppm
Αντιπροσωπία: INFORMA
Προτεινόμενη τιμή: 52.000 δρχ. (+ΦΠΑ)

EPSON STYLUS COLOR 440

Το μικρότερο μοντέλο από την καινούρια σειρά εκτυπωτών της Epson είναι ο SC440 και απευθύνεται στον απλό χρήστη, με μικρή οικονομική ευχέρεια. Το πακέτο περιέχει 2 CDs με τα προγράμματα EPSON Print Adventure και Professor Franklin's Instant Photo Effects. Το IPE είναι ένα πολύ εύχρηστο πρόγραμμα για προσθήκη εφέ στις εικόνες σας. Το manual είναι στα ελληνικά, ενώ υπάρχει και ένα CD με βοήθεια σε HTML μορφή στα αγγλικά. Στα συν του πακέτου καταλέγεται και η παροχή ενός φακέλου με φύλλα εκτύπωσης για τις πρώτες εκτυπώσεις.

Η καινούρια σειρά της Epson χρησιμοποιεί μια νέα τεχνολογία, τη MicroPiezo. Ο εκτυπωτής δέχεται δύο μελάνια, ένα τρίχρωμο με 21 ακροφύσια για κάθε χρώμα και ένα μαύρο με 64 ακροφύσια. Η μέγιστη ανάλυση που πετυχαίνει ο 440 είναι 720x720 dpi. Η κατανάλωση είναι κάτω των 15W, ενώ τα επίπεδα θορύβου <45dB.

Μετά την υλοποίηση του τεστ μπορούμε να συμπεράνουμε ότι ο SC440 απευθύνεται σε αγοραστικό κοινό με μικρές απαιτήσεις. Στα τεστ ταχύτητας ήταν μέτριος στην εκτύπωση κειμένου, τυπώνοντας 1 σελίδα/λεπτό, αλλά τα κατάφερε καλύτερα με την εκτύπωση εικόνας, πετυχαίνοντας 0,75 σελίδες/λεπτό. Στο θέμα της ποιότητας, παρατηρήσαμε ένα πρόβλημα που συναντάται σε πολλούς inkjet εκτυπωτές. Κατά τη διάρκεια της εκτύπωσης, το απλό A4 χαρτί παραμορφώνεται ελαφρά από το μελάνι. Τα χρώματα είναι ικανοποιητικά, αλλά υπάρχει πρόβλημα με πολύ λεπτομερείς εκτυπώσεις. Με τη χρήση φωτογραφικού χαρτιού, τα προβλήματα εξαφανίστηκαν, κάνοντας το αποτέλεσμα συγκρίσιμο με αυτό του SC640.

Ο 440 είναι μια οικονομική λύση, προσφέροντας όμως αρκετά στον αγοραστή.



Ονομα μοντέλου: Epson Stylus Color 440
Χρώματα: 1 τρίχρωμο cartridge (3x21 ακροφύσια), 1 μαύρο cartridge (64 ακροφύσια)
Μέγιστη ανάλυση: 720x720 dpi
Ταχύτητα εκτύπωσης: Κείμενο: 1ppm, Εικόνα: 0,75ppm
Software: EPSON Print Adventure, Prof. Franklin's Instant Photo Effects
Αντιπροσωπία: Πουλιάδης & Συνεργάτες
Προτεινόμενη τιμή: 64.000 δρχ. (+ΦΠΑ)

EPSON STYLUS COLOR 640

Το καινούριο μοντέλο της Epson ανήκει στη κατηγορία των inkjet και απευθύνεται στο μέσο χρήστη. Ανοίγοντας το πακέτο, πέρα από τα απαραίτητα καλώδια για σύνδεση με την τροφοδοσία και την παράλληλη θύρα, περιέχονται οι οδηγοί (drivers) σε CD, οδηγίες σε HTML μορφή, επίσης σε CD, και ένα βιβλίο οδηγιών γραμμένο στα ελληνικά. Τον εκτυπωτή συνοδεύει η OEM έκδοση του Corel Print House Magic που περιέχει αρκετές λειτουργίες, δίνοντας στο χρήστη τη δυνατότητα να δημιουργήσει ό,τι εκτύπωση θέλει. Τέλος, ο χρήστης λαμβάνει και μια σειρά από φύλλα όλων των ειδών (normal, illustrated, stickers) για τις πρώτες εκτυπώσεις του.

Ο C640 χρησιμοποιεί, όπως και το μικρότερο "αδελφάκι" του 440, την τεχνολογία της Epson MicroPiezo και έχει μέγιστη ανάλυση 1.440x720 dpi. Δέχεται δύο μελάνια, ένα τρίχρωμο (cyan, magenta και yellow) και ένα μαύρο. Η μαύρη κεφαλή έχει 64 ακροφύσια, ενώ καθεμία από τις τρεις έγχρωμες 32. Τα επίπεδα θορύβου είναι <47dB, ενώ η κατανάλωση σε ρεύμα <16W.

Σε ό,τι αφορά το test στο οποίο υποβάλαμε τον εκτυπωτή, το εν λόγω μοντέλο δεν διακρίνεται για την ταχύτητά του, εκτυπώνοντας δύο σελίδες το λεπτό σε μονόχρωμη εκτύπωση (κείμενο) και μισή σελίδα το λεπτό σε έγχρωμη (εικόνα). Η ποιότητα εκτύπωσης, από την άλλη, είναι αρκετά ικανοποιητική. Η ασπρόμαυρη εκτύπωση ικανοποιεί πλήρως, κάτι που ισχύει με όλους τους σύγχρονους εκτυπωτές, για



αυτό θα ασχοληθούμε περισσότερο με τις έγχρωμες εκτυπώσεις. Στο φυσιολογικό A4 χαρτί τα χρώματα είναι ζωντανά, δίνοντας στο χρήστη αυτό που ζητά. Μάλιστα δεν συναντάται η αλλοίωση του χαρτιού από το μελάνι, χαρακτηριστικό άλλων inkjet εκτυπωτών. Οταν χρησιμοποιήσαμε χαρτί φωτογραφικής ποιότητας, το αποτέλεσμα ήταν άκρως εντυπωσιακό, ανάλογα πάντα με αυτό που περιμέναμε. Ο SC640 θα ικανοποιήσει μεγάλο μέρος του αγοραστικού κοινού, καθώς προσφέρει ικανοποιητικά αποτελέσματα σε ανταγωνιστική τιμή.

Ονομα μοντέλου: Epson Stylus Color 640
Χρώματα: 1 τρίχρωμο cartridge (3x32 ακροφύσια), 1 μαύρο cartridge (64 ακροφύσια)
Μέγιστη Ανάλυση: 1.440x720 dpi
Ταχύτητα εκτύπωσης: Κείμενο: 2ppm, Εικόνα: 0.5ppm
Software: Corel PrintHouse Magic
Αντιπροσωπία: Πουλιάδης & Συνεργάτες
Προτεινόμενη τιμή: 79.000 δρχ. (+ΦΠΑ)

EPSON PHOTO STYLUS 700

Ο τρίτος εκτυπωτής που μας ήρθε από την EPSON είναι το προηγούμενο μοντέλο της σειράς 7, Stylus 700. Το πλήρες πακέτο περιλαμβάνει ένα άκρως κατατοπιστικό manual, δυστυχώς όμως γραμμένο στα αγγλικά. Επίσης, ο εκτυπωτής συνοδεύεται από το Adobe PhotoDeluxe, ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας με αρκετές δυνατότητες και τα συνηθισμένα χαρτιά εκτυπώσεων που συναντήσαμε και στα υπόλοιπα μοντέλα της EPSON.

Συνδέοντας τον εκτυπωτή, παρατηρήσαμε κάτι διαφορετικό σε σχέση με τους άλλους inkjet που δοκιμάσαμε. Το έγχρωμο cartridge αποτελείται από πέντε χρώματα, σε αντίθεση με τους υπόλοιπους εκτυπωτές που πραγματοποιούν έγχρωμες εκτυπώσεις από τρία χρώματα. Σε συνδυασμό με την υψηλή ανάλυση εκτύπωσης, που φτάνει στα 1.440x720, ο Stylus 700 δίνει έγχρωμες εκτυπώσεις άριστης ποιότητας. Δοκιμάζοντας τόσο σε απλό χαρτί όσο και σε φωτογραφικό το αποτέλεσμα άγγιξε το άριστα, συγκρινόμενο πάντα με τα αυτά των υπόλοιπων εκτυπωτών. Επίσης ο εκτυπωτής έχει τη δυνατότητα για σύνδεση με Macintosh μέσω ενός ειδικού καλωδίου.

Στα αρνητικά του δυστυχώς καταλέγεται το σύνηθες πρόβλημα της "αλλοίωσης" του απλού χαρτιού κατά την έγχρωμη εκτύπωση. Η ταχύτητα του Stylus 700 δεν εντυπωσιάζει, αντίθετα είναι αργή. Ειδικά στο κείμενο, με 1,1ppm βρίσκεται στη δεύτερη θέση από το τέλος στη γενική κατάταξη. Σε ό,τι αφορά την εκτύπωση εικόνας, είχε απόδοση 0,5ppm,



αποτέλεσμα μάλλον συνηθισμένο. Τέλος, πρέπει να σημειωθεί ότι παρατηρήθηκε μια καθυστέρηση μέχρι την έναρξη της εκτύπωσης, η οποία δεν φαίνεται στα αποτελέσματα, γιατί η χρονομέτρηση έγινε από τη στιγμή που ο εκτυπωτής τράβηξε το χαρτί.

Ο 700 είναι ο κορυφαίος εκτυπωτής, μαζί με τον HP 880c, σε ποιότητα, αποδίδοντας τα καλύτερα χρώματα. Αποτελεί άριστη αγορά για το χρήστη που ψάχνει το επιπλέον.

Ονομα μοντέλου: Epson Stylus Photo 700
Χρώματα: 1 πεντάχρωμο cartridge (5x32 ακροφύσια), 1 μαύρο cartridge (64 ακροφύσια)
Μέγιστη Ανάλυση: 1.440x720 dpi
Ταχύτητα εκτύπωσης: Κείμενο: 1,1ppm, Εικόνα: 0,5ppm
Software: Adobe PhotoDeluxe
Αντιπροσωπία: Πουλιάδης & Συνεργάτες
Προτεινόμενη τιμή: 110.000 δρχ. (+ΦΠΑ)

HP Deskjet 880c

Η Hewlett-Packard μας έχει συνηθίσει σε υψηλής ποιότητας εκτυπωτές, κάτι που επιβεβαιώσαμε δοκιμάζοντας το καινούριο μοντέλο της, τον 880c.

Το πακέτο δεν περιείχε τίποτα το ιδιαίτερο, μόνο τα βασικά, δηλαδή drivers, manual, καλώδια και cartridges. Το αναλυτικότατο βιβλίο οδηγιών είναι στα αγγλικά. Ο εκτυπωτής χρησιμοποιεί δύο cartridges, ένα τρίχρωμο και ένα μαύρο. Πρέπει να σημειωθεί ότι ο 880c είναι ο μοναδικός inkjet της δοκιμής που μπορεί να συνδεθεί τόσο σε παράλληλη θύρα όσο και στην ανερχόμενη USB, σίγουρα πρωτοπορία για την HP. Μη έχοντας USB θύρα στο μηχάνημα δοκιμής αρκεστήκαμε στην παράλληλη. Η Hewlett-Packard υπόσχεται αυξημένη ταχύτητα στους χρήστες που θα χρησιμοποιήσουν το USB.



Πραγματοποιώντας τις εκτυπώσεις μας ο εκτυπωτής δεν ακουγόταν καθόλου, με αποτέλεσμα να πιστέψουμε ότι κάτι δεν κάναμε καλά. Ομως, βλέποντας τις σελίδες να βγαίνουν κανονικά, καταλάβαμε ότι είχαμε να κάνουμε με τον πιο αθόρυβο εκτυπωτή. Κοιτάζοντας στο manual, παρατηρήσαμε ότι η HP δίνει τα επίπεδα θορύβου που παράγει ο 880c <45dB.

Τα τεστ αναδεικνύουν τον HP 880c ως τον ταχύτερο του συγκριτικού. Με 3,5ppm στην εκτύπωση του κειμένου και 1ppm στην εκτύπωση της φωτογραφίας είναι ο γρηγορότερος inkjet. Τα χρώματα που παράγει είναι λίγο ανοιχτά, ειδικά στο φωτογραφικό χαρτί, αλλά με μικρές ρυθμίσεις της φωτεινότητας το αποτέλεσμα μπορεί να βελτιωθεί. Πάντως, πρέπει να πούμε ότι έχει την καθαρότερη εικόνα στο απλό χαρτί.

Ονομα μοντέλου: Hewlett-Packard 880c
Χρώματα: 1 τρίχρωμο cartridge, 1 μαύρο cartridge
Μέγιστη ανάλυση: PhotoRet II
Ταχύτητα εκτύπωσης: Κείμενο: 3,5ppm, Εικόνα: 1ppm
Αντιπροσωπία: Hewlett Packard Ελλάς
Προτεινόμενη τιμή: 107.500 δρχ. (+ ΦΠΑ)

HP Deskjet 695c

Το δεύτερο μοντέλο της Hewlett-Packard δεν συγκρίνεται σε τίποτα με τον 880c. Εμφανισιακά έχουν πολλές ομοιότητες, αλλά πέραν αυτού τίποτα άλλο. Το πρώτο που παρατηρούμε ανοίγοντας το πακέτο είναι το καλογραμμένο ελληνικό βιβλίο χρήσεως του εκτυπωτή. Περιλαμβάνονται επίσης τα απαραίτητα καλώδια τροφοδοσίας και σύνδεσης στην παράλληλη καθώς και οι drivers.



Ξεκινώντας το τεστ νομίσαμε ότι είχαμε να κάνουμε με dot matrix. Σίγουρα ο 695c διεκδικεί τα πρωτεία του πιο θορυβώδους inkjet που υπάρχει. Αν και η HP δίνει επίπεδα θορύβου γύρω στα 50dB, μάλλον φτάνουν πολύ παραπάνω. Δεν είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε αν το συγκεκριμένο μοντέλο ήταν ελλατωματικό, ωστόσο δεν παρουσίασε κανένα άλλο πρόβλημα εκτός από αυτό του θορύβου. Ούτε στο τεστ ταχύτητας ξεχώρισε. Αντίθετα, με βάση τα αποτελέσματά του ανήκει στους πιο αργούς εκτυπωτές του συγκριτικού και ξεπερνά μόνο τον "εκτυπωτή-παιχνίδι", τον Lexmark 1100. Με 0,75 ppm σε κείμενο και 0,5 ppm σε εικόνα, δεν έχει να προσφέρει τίποτα σε ό,τι αφορά την ταχύτητα. Αν και η έγχρωμη εκτύπωση ήταν αρκετά καλή, με καλές αντιθέσεις, τα γραφικά της εκτύπωσης εικόνας είναι αρκετά χοντροκομμένα, τόσο σε απλό A4 όσο και στο φωτογραφικό χαρτί.

Οπως και ο 880c, ο Deskjet 695c ενσωματώνει την τεχνολογία PhotoRet, χάρις την οποία μπορείτε να επιτύχετε εκτυπώσεις φωτογραφιών υψηλής πιστότητας, αρκεί να χρησιμοποιήσετε το Photo Cartridge της Hewlett Packard το οποίο μπορείτε να προμηθευτείτε ξεχωριστά.

Ονομα μοντέλου: Hewlett-Packard 695c
Χρώματα: 1 τρίχρωμο cartridge , 1 μαύρο cartridge
Μέγιστη ανάλυση: 600x600 dpi
Ταχύτητα εκτύπωσης: Κείμενο: 0,75ppm , Εικόνα: 0,5ppm
Αντιπροσωπία: Hewlett Packard Ελλάς
Προτεινόμενη Τιμή: 63.000 δρχ. (+ ΦΠΑ)

LEXMARK 1100 Disney

Η Lexmark είναι η μοναδική εταιρία του συγκριτικού που κατασκευάζει μόνο εκτυπωτές. Αυτό και μόνο αρκεί για να καταλάβει κάποιος ότι οι εκτυπωτές της σίγουρα ξεχωρίζουν.

Στο τμήμα hardware του περιοδικού ήρθαν συνολικά τρεις inkjet εκτυπωτές της εταιρίας, από τους οποίους παρουσιάζονται οι δύο. Δυστυχώς, ο CJ 3200 παρουσίαζε κάποιο πρόβλημα, με αποτέλεσμα να είναι αδύνατη η παρουσίασή του σε αυτό το συγκριτικό. Αντίθετα ο 1100 λειτούργησε άψογα.

Το Disney δίπλα στο όνομα του εκτυπωτή υπάρχει γιατί συνοδεύεται από το πρόγραμμα της Disney Mulan Print Studio, ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων αρκετά απλοϊκό. Επίσης, υπάρχει και το Windows Draw 6 Premier Edition Print Studio, επίσης πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.

Ο 1100 είναι ο μικρότερος και ελαφρύτερος από τους εκτυπωτές που δοκιμάσαμε. Ξεχωρίζει, μαζί με τον Canon, για την ευκολία εγκατάστασης, η οποία διευκολύνεται ακόμα περισσότερο από το ελληνικό βιβλίο οδηγιών. Δυστυχώς όμως ο Disney δεν έχει να προσφέρει τίποτα περισσότερο από αυτό.

Σε αντίθεση με τα υπόλοιπα μοντέλα, ο 1100 είναι ο μοναδικός που δεν δέχεται δύο μελάνια και έχει μόνο μία θέση. Ετσι, πρέπει να προτιμήσετε είτε το έγχρωμο είτε το μαύρο. Στην πρώτη περίπτωση θα πραγματοποιούνται οι μαύρες εκτυπώσεις (π.χ. κείμενο) καταναλώνοντας τα υπόλοιπα χρώματα και μειώνοντας τη διάρκεια ζωής του cartridge. Αν πάλι διαλέξετε να έχετε μόνο το μαύρο, ξεχάστε το χρώμα.

Ξεκινώντας το τεστ, παρατηρήσαμε ότι ο συγκεκριμένος εκτυπωτής δεν είχε ικανοποιητικό αποτέλεσμα ούτε στην εκτύπωση κειμένου. Βέβαια, χρησιμοποιήσαμε το έγχρωμο cartridge, αλλά πιστεύω ότι αυτό



θα προτιμούσε ο περισσότερος κόσμος, γιατί περιλαμβάνεται στο πακέτο. Σε ό,τι αφορά την ταχύτητα, σε κείμενο τυπώνει με 0,4 ppm, ενώ σε φωτογραφία με 0,2 ppm, αποτελέσματα για πολύ υπομονετικούς ανθρώπους. Δυστυχώς, ούτε η ποιότητα ικανοποίησε. Στο φωτογραφικό χαρτί έδειξε την αδυναμία του στο μαύρο, αλλά πέτυχε καλή απεικόνιση. Στο απλό A4 το αποτέλεσμα είναι αρκετά καλύτερο, αλλά ο μεγάλος χρόνος αναμονής απογοήτευσε.

Τελικά, ο 1100 Disney είναι περισσότερο για να παίξει κάποιος παρά για να κάνει τη δουλειά του. Αποτελεί τον φθηνότερο ίσως inkjet της αγοράς, αλλά με λίγα χρήματα παραπάνω κάποιος μπορεί να αποκτήσει πολύ περισσότερα.

Ονομα μοντέλου: Lexmark 110 Disney
Χρώματα: 1 τρίχρωμο cartridge ή 1 μαύρο cartridge
Μέγιστη ανάλυση: 600x600 dpi
Ταχύτητα εκτύπωσης: Κείμενο: 0,5ppm, Εικόνα: 0,2ppm
Software: Mulan Print Studio, Windows Draw 6 Premier Edition Print Studio
Αντιπροσωπία: Infolex
Προτεινόμενη τιμή: 38.000 δρχ. (+ ΦΠΑ)

LEXMARK OptraColor 45

Το δεύτερο μοντέλο της Lexmark ανήκει σε μια υποκατηγορία των inkjet που τον τελευταίο καιρό παρουσιάζουν άνθηση: τους εκτυπωτές δικτύου. Οι εν λόγω εκτυπωτές δεν απευθύνονται στο ευρύ κοινό, αλλά σε ανθρώπους που έχουν στήσει κάποιο δίκτυο και θέλουν έναν εκτυπωτή που να κάνει σωστή



δουλειά στο δίκτυο αυτό.

Ο Optra 45 ξεχωρίζει για τον όγκο του, καθώς και τη μικρή οθόνη υγρών κρυστάλλων μέσω της οποίας βλέπουμε ανά πάσα στιγμή την πρόοδο της εκτύπωσης. Ακόμα δίνεται η δυνατότητα να πραγματοποιήσουμε διάφορες ρυθμίσεις με τα πλήκτρα που υπάρχουν κάτω από αυτή. Στο κουτί υπήρχαν μόνο τα απαραίτητα, ενώ έλειπε το καλώδιο της παράλληλης θύρας. Από την άλλη, το βιβλίο οδηγιών είναι ένας τόμος 300 σελίδων που περιέχει τα πάντα.

Ο OC 45 τυπώνει χρησιμοποιώντας δύο μελάνια, ένα τρίχρωμο και ένα μαύρο, ακολουθώντας την πλειονότητα των inkjet εκτυπωτών. Στο τεστ ταχύτητας έδωσε φυσιολογικά αποτελέσματα, με 2ppm σε κείμενο και 0,6 ppm σε εικόνα. Στα τεστ ποιότητας τυπώνει με σκούρες αποχρώσεις, ενώ τα γραφικά είναι λίγο χοντροκομμένα, ωστόσο σε γενικές γραμμές ικανοποιεί.

Αυτό όμως για το οποίο ξεχωρίζει είναι οι μεγάλες δυνατότητες αναβάθμισης. Δέχεται επιπλέον μνήμη RAM σε μορφή SIMM μέχρι 32MB, flash μνήμη μέχρι 4MB, σκληρούς δίσκους 2,5 ιντσών καθώς και κάρτες δικτύου ethernet. Τα προαναφερόμενα συμβάλλουν στην αύξηση των επιδόσεων του εκτυπωτή στο δίκτυο. Οταν δίνουμε εντολή στον υπολογιστή να τυπώσει, τα δεδομένα μεταφέρονται μέσω της παράλληλης θύρας στη μνήμη αυτή, ο δε εκτυπωτής δεν ξεκινά την εκτύπωση αν δεν μεταφερθούν όλα τα δεδομένα στη μνήμη. Οταν ο Optra είναι συνδεδεμένος στο δίκτυο, πολλά άτομα μπορεί να στείλουν ταυτόχρονα δεδομένα για εκτύπωση. Ετσι, όσο περισσότερη μνήμη έχει ο εκτυπωτής τόσο περισσότερα δεδομένα μπορεί να αποθηκεύσει, πετυχαίνοντας μεγαλύτερες ταχύτητες. Επίσης, δέχεται μια κάρτα που του δίνει τη δυνατότητα για σύνδεση με υπέρυθρες.

Ονομα μοντέλου: Lexmark OptraColor 45
Χρώματα: 1 τρίχρωμο cartridge, 1 μαύρο cartridge
Μέγιστη ανάλυση: 1.200x600 dpi
Ταχύτητα εκτύπωσης: Κείμενο: 2ppm, Εικόνα: 0,6ppm
Αντιπροσωπία: InfoLex
Προτεινόμενη τιμή: 320.000 δρχ. (+ ΦΠΑ)

BROTHER HL-1040/ HL-1050/HL-1070

Οι εκτυπωτές της Brother ενσωματώνουν τεχνολογία laser για εκτύπωση ασπρόμαυρων κειμένων με ποιοτική απεικόνιση. Οι τρεις εκτυπωτές έχουν σημαντικές ομοιότητες, λόγος για τον οποίο τους παρουσιάζουμε εδώ ως "ομάδα", αλλά και κάποιες διαφορές, μερικές από τις οποίες είναι ουσιαστικές. Ξεκινώντας, θα θέλαμε να επιστήσουμε την προσοχή της αντιπροσωπίας στο θέμα των εγχειριδίων χρήσης, μερικά από τα οποία ήταν γραμμένα σε γλώσσες με τις οποίες δεν έχουμε ιδιαίτερη άνεση. Για παράδειγμα, το manual του HL-1040 ήταν γραμμένο στα γαλλικά και τα γερμανικά, ενώ αυτό του HL-1070 μόνο στα γερμανικά. Μόνον ο HL-1050 είχε manual στα αγγλικά. Βέβαια, θα πρέπει να πούμε ότι για τους HL-1040 και HL-1050 (όχι όμως και για τον HL-1070) υπήρχε εγχειρίδιο χρήσης σε ηλεκτρονική μορφή, στο CD που περιλαμβανόταν στη συσκευασία, γραμμένο στην αγγλική γλώσσα. Για όλους τους εκτυπωτές υπήρχαν drivers για Windows 95, Windows 3.1, Windows NT καθώς και για Macintosh System 6.0.7. Η ταχύτητά τους



φτάνει τις 10 σελίδες το λεπτό, ενώ η ποιότητα εκτύπωσης είναι ικανοποιητική σε ό,τι αφορά τόσο τα κείμενα όσο και τα γραφικά. Η αλλαγή του toner δεν προϋποθέτει αλλαγή του drum, κατά συνέπεια το κόστος ανά σελίδα εμφανίζεται αρκετά χαμηλό. Οι διαφορές ανάμεσα στους HL-1040 και HL-1050 αφορούν στην ανάλυση, τη βασική μνήμη, τις επιλογές συνδεσιμότητας και την εξομοίωση PCL 6. Έτσι, ο HL-1050 έχει ανάλυση 1.200x600 dpi σε αντίθεση με τα 600x600 dpi του HL-1040, έρχεται με 4MB μνήμης και μπορεί προαιρετικά να συνδεθεί μέσω της θύρας USB.



Ο HL-1070 παρουσιάζει πολλές ομοιότητες με τον HL-1050, αλλά προσφέρει επιπλέον τροφοδοσία χαρτιού και υποστήριξη του πρωτοκόλλου εκτύπωσης Postscript Level 2, γεγονός που τον κατατάσσει στην κατηγορία των πιο "επαγγελματικών" Postscript εκτυπωτών.

Κατασκευαστής: Brother
Αντιπρόσωπος: Ντάκος
Ανάλυση: 1.200x600 dpi (HL-1050/70) 600 dpi (σε περιβάλλον Windows και σε prompt DOS PCL-5. HL-1040)
Ταχύτητα εκτύπωσης: 10 σελίδες/λεπτό
Διάρκεια ζωής toner: 2.400 σελίδες (διάρκεια αρχικού toner 1.000 σελίδες)
Διάρκεια ζωής drum: 20.000 σελίδες ανά 20 σελίδες διάρκεια εκτύπωσης
Σύνδεση: Μέσω παράλληλης και με bi-directional, USB (για HL-1050/70) και μέσω σειριακής για Macintosh.
Μνήμη: 2MB SIMMs (μη επεκτάσιμη για HL-1040), 4MB (επεκτάσιμη στα 36MB για HL-1050/70).
Επίπεδο θορύβου: 49dB (την ώρα εκτύπωσης) και 33dB (σε sleep mode), 38dB (σε stand-by για τον HL-1070).
Τιμή (δραχμές χωρίς ΦΠΑ): HL-1040: 129.000, HL-1050: 149.000, HL-1070: 219.000
Τιμή toner (δραχμές χωρίς ΦΠΑ): 7.200
Τιμή drum (δραχμές χωρίς ΦΠΑ): 43.600

EPSON EPL-5700

Ο εκτυπωτής της Epson μας άφησε θετικές εντυπώσεις για την ευκολία εγκατάστασής του, με το toner και το drum ήδη εγκατεστημένα. Ο τροφοδότης χαρτιού δέχεται μέχρι 150 φύλλα, ενώ με έναν προαιρετικό τροφοδότη η χωρητικότητα φτάνει τα 500 φύλλα. Επίσης δέχεται πολλά είδη χαρτιού αλλά και φακέλους. Το εγχειρίδιο, το οποίο προσφέρεται στα αγγλικά, είναι πολύ αναλυτικό περιέχοντας τα fonts που υπάρχουν για τον εκτυπωτή αλλά και ένα λεξικό. Εκτός από τους drivers, στο συνοδευτικό CD υπήρχαν ελληνικά fonts και monitor utility για τον έλεγχο του εκτυπωτή από την οθόνη.

Στο σημείο που συναντήσαμε πρόβλημα ήταν στην εκτύπωση ελληνικών από το Word. Έτσι, από τη File έπρεπε να επιλέξουμε Print, μετά Properties, Font και, τέλος, την επιλογή Print true type fonts as bitmap. Η μνήμη του εκτυπωτή είναι επεκτάσιμη από τα 4MB, που είναι standard, στα 36, ενώ η ανάλυση φτάνει τα 600x600 dpi. Η ποιότητα εκτύπωσης κρίνεται ικανοποιητική. Μπορεί να συνδεθεί με δίκτυο, ενώ είναι συμβατός και με Macintosh.



Κατασκευαστής: Epson
Αντιπρόσωπος: Πουλιάδης και Συν.
Μέθοδος Εκτύπωσης: Ξηρού τύπου ηλεκτροφωτογραφικά, με σάρωση ακτίνας laser
Ανάλυση: 600x600 dpi
Ταχύτητα εκτύπωσης: 8 σελίδες/λεπτό
Σύνδεση: Μέσω παράλληλης θύρας
Μνήμη: 4MB (επεκτάσιμη στα 36MB)
Διαστάσεις: 357 mm (πλάτος)x251 (ύψος) x463 mm (βάθος)
Βάρος: 7,5 κιλά
Διάρκεια ζωής toner: 6.000 σελίδες (ανάλογα πόσες σελίδες τυπώνονται σε κάθε εκτύπωση)
Διάρκεια ζωής drum: 20.000 σελίδες
Τιμή (δραχμές χωρίς ΦΠΑ): 170.000

KYOCERA FS-1700+

Ο θηριώδης σε όγκο εκτυπωτής της Kyocera ήταν ο πιο γρήγορος όσον αφορά στην ταχύτητα εκτύπωσης, ταυτόχρονα όμως ο πιο θορυβώδης και βαρύς από όλους τους laser εκτυπωτές. Χαρακτηριστικό του Kyocera είναι η οθόνη υγρών κρυστάλλων LCD, πολλαπλών λειτουργιών, στην οποία εμφανίζονται διάφορα μηνύματα όπως η ανάλυση με την οποία εκτυπώνει και τον αριθμό των αντιγράφων. Με την πολλαπλή τροφοδοσία χαρτιού ο εκτυπωτής δέχεται μέχρι 350 σελίδες, ενώ με τη βασική τροφοδοσία χαρτιού έχει χωρητικότητα μέχρι 250 σελίδες. Στη συσκευασία δεν υπήρχε CD με drivers αλλά δισκέτες, ενώ απουσίαζε και το καλώδιο παράλληλης θύρας. Η εγκατάσταση και η λειτουργία του ήταν σχετικά εύκολες και δεν μας προβλημάτισαν. Το σχετικά μεγάλο εγχειρίδιο περιγράφει όλα όσα πρέπει να γνωρίζουμε την εγκατάστασή του αλλά και για την επέκτασή του σε μνήμη, η οποία από τα 4MB μπορεί να επεκταθεί μέχρι και τα 68MB. Η ανάλυση στην οποία εκτυπώνει είναι 600x600 dpi, ενώ η ποιότητα εκτύπωσης κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα με αυτά των υπόλοιπων του είδους. Σε ό,τι αφορά την τιμή του είναι λίγο αυξημένη σε σχέση με αυτή των άλλων εκτυπωτών.



Κατασκευαστής: Kyocera
Αντιπρόσωπος: Ντάκος
Ανάλυση: 600x600 dpi
Ταχύτητα εκτύπωσης: 12 σελίδες/λεπτό
Σύνδεση: Μέσω παράλληλης θύρας
Μνήμη: 4MB (επεκτάσιμη στα 68MB)
Διαστάσεις: 373 mm (πλάτος)x310 (ύψος)x383 mm (βάθος)
Βάρος: 14 κιλά
Επίπεδο θορύβου: 50dB (όταν εκτυπώνει), 39dB (σε sleep mode)
Διάρκεια ζωής toner: 6.000 σελίδες (το πρώτο toner), 20.000 σελίδες (από το δεύτερο toner και μετά)
Τιμή (δραχμές χωρίς ΦΠΑ): 369.000
Τιμή toner (δραχμές χωρίς ΦΠΑ): 32.000
Διάρκεια ζωής drum: 3 χρόνια εγγύηση ή στις 300.000 σελίδες

LEXMARK OPTRA E+

Ο μικρός και ελαφρύς εκτυπωτής της Lexmark Optra E+ δεν παρουσίασε προβλήματα κατά την εγκατάσταση, αφού το toner και το drum βρίσκονταν ήδη στον εκτυπωτή. Επίσης στη συκευασία υπήρχε καλώδιο σύνδεσης για Macintosh και δίκτυο αλλά όχι για IBM. Το τροφοδοτικό χαρτιού χωρά μέχρι και 150 φύλλα, περιέχει όμως και ένα optional δεύτερο τροφοδοτικό, του οποίου η χωρητικότητα φτάνει τις 250 σελίδες.

Μπορεί να τυπώσει αρκετά είδη χαρτιών, φακέλους, διαφάνειες, κάρτες και ετικέτες μόνο σε σχήμα Α4. Εκτός από εγχειρίδιο, στο οποίο περιγράφονται η χρήση του εκτυπωτή, πώς γίνεται η αλλαγή toner, drum, μνήμης, αλλά και πιθανές λύσεις σε διάφορα προβλήματα που μπορεί να παρουσιαστούν, διατίθεται και εγχειρίδιο Powerprint για σύνδεση του εκτυπωτή σε δίκτυο. Το CD, εκτός από τους συνηθισμένους drivers για Windows, περιείχε και το πρόγραμμα MarkVision. Υπήρχαν ακόμη και fonts ελληνικά, τα οποία ήταν σε δισκέτες.

Οσον αφορά στις επιδόσεις κατά την εκτύπωση, η ταχύτητά του ήταν λίγο αργή, ενώ η ανάλυση και η ποιότητα εκτύπωσης ικανοποιητικές. Η μνήμη του είναι 1MB με δυνατότητα επέκτασης στα 5MB. Η ανάλυση εκτύπωσης φτάνει τα 600x600 dpi για τις τελικές σας εκτυπώσεις, ενώ μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και την ανάλυση 300x300 με Print Quality Enhancement για τα δοκιμαστικά. Η τιμή του σε ό,τι αφορά τις επιδόσεις του κρίνεται σχετικά καλή.



Κατασκευαστής: Lexmark
Αντιπρόσωπος: Infolex
Ανάλυση: 600x600 dpi (κείμενο και γραφικά), 300x300 dpi (με τεχνολογία print quality enhancement)
Ταχύτητα εκτύπωσης: περίπου 5 σελίδες/λεπτό
Σύνδεση: Μέσω παράλληλης θύρας
Μνήμη: 1MB (επεκτάσιμη στα 5MB)
Διαστάσεις: 348 mm (πλάτος)x219 (ύψος)x246 mm (βάθος)
Βάρος: 5 κιλά
Τιμή (δραχμές χωρίς ΦΠΑ): 127.000

OKIPAGE 8w

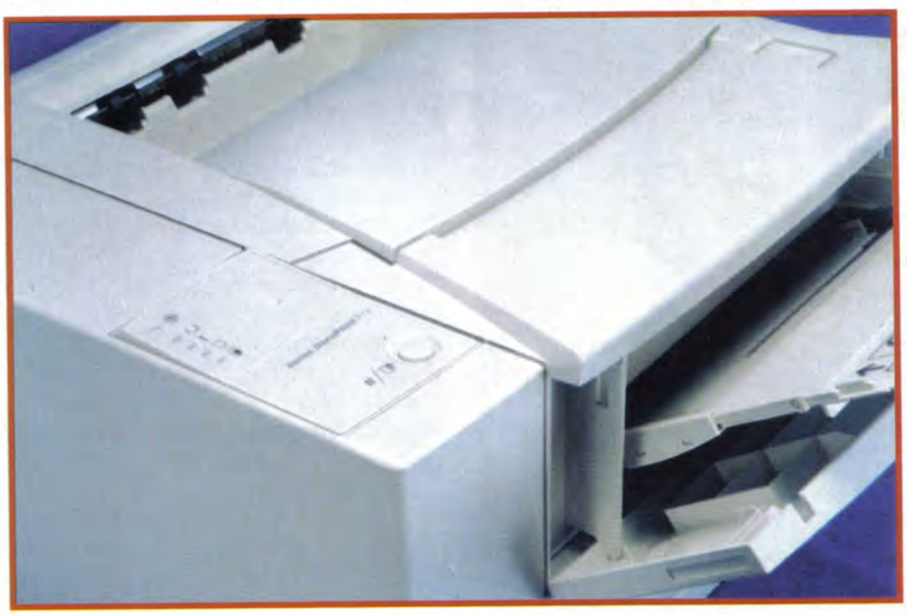
Η πρόταση της OKI σε εκτυπωτές LED είναι ο OKIPAGE 8w, ο οποίος συνδυάζει χαμηλό κόστος με επιδόσεις που φτάνουν σχεδόν αυτές ενός laser. Ο εκτυπωτής ξεχωρίζει για τις πολύ μικρές διαστάσεις του, καθώς και για το γεγονός ότι δεν έχει πλήκτρα. Ηταν ο πιο εύκολος στην εγκατάσταση και τη χρήση, απόδειξη ότι κάναμε την εγκατάσταση του εκτυπωτή, του toner και του drum χωρίς να ανοίξουμε καν το εγχειρίδιο. Ο τροφοδότης χαρτιού χωρά μέχρι και 100 φύλλα απλού χαρτιού. Οι επιδόσεις του, όσον αφορά στην ανάλυση, την ταχύτητα εκτύπωσης αλλά και την ποιότητα εκτύπωσης, μας ενθουσίασαν. Επίσης το επίπεδο θορύβου κυμαίνεται σε χαμηλά επίπεδα. Το εγχειρίδιό του διατίθεται και στα ελληνικά και περιγράφει αναλυτικά την εγκατάσταση του toner, του drum, του εκτυπωτή, του Acrobat Reader και των drivers. Το συνοδευτικό CD του εκτυπωτή, εκτός από τους drivers για Windows 95/98/NT/3.1/3.11, περιέχει και το βιβλίο-εγχειρίδιο σε αρχεία, τα οποία διαβάζονται μέσω του Acrobat Reader. Στη συσκευασία όμως δεν υπήρχε καλώδιο παράλληλης θύρας. Τέλος, η τιμή του εκτυπωτή σε σχέση με τις επιδόσεις του και την ευκολία στη χρήση είναι από τις καλύτερες.



Κατασκευαστής: OKI
Αντιπρόσωπος: CPI
Ανάλυση: 600x600 dpi (σε περιβάλλον Windows και DOS)
Ταχύτητα εκτύπωσης: 8 σελίδες/λεπτό
Σύνδεση: Μέσω παράλληλης θύρας
Μνήμη: 2MB
Διάρκεια ζωής toner: 2.500 σελίδες
Διάρκεια ζωής drum: 10.000 σελίδες
Τιμή (δραχμές χωρίς ΦΠΑ): 94.500
Τιμή toner (δραχμές χωρίς ΦΠΑ): 6.000
Τιμή drum (δραχμές χωρίς ΦΠΑ): 30.000

XEROX DOCUPRINT P12

Η πρόταση της Xerox στους εκτυπωτές με τεχνολογία laser για γρήγορη και ποιοτική εκτύπωση είναι ο Xerox Docuprint P12. Ο εκτυπωτής, αν και λίγο δύσκολος στην εγκατάσταση, ήταν εύχρηστος. Η χωρητικότητα του τροφοδότη ανέρχεται στα 250 φύλλα, ενώ με προσθήκη και δεύτερου τροφοδότη φτάνει τα 500 φύλλα. Ο τρόπος τροφοδοσίας του εκτυπωτή γίνεται και αυτόματα και περιλαμβάνει αρκετά είδη χαρτιού και φακέλων στα οποία μπορούμε να τυπώσουμε. Στο μεγάλο εγχειρίδιο του εκτυπωτή μπορούμε να βρούμε οδηγίες βήμα βήμα για το πώς να εγκαταστήσουμε τον εκτυπωτή μας, το software, τον επιπλέον τροφοδότη χαρτιού, πώς να αλλάξουμε toner και drum, αλλά και πώς να επεκτείνουμε τη μνήμη. Μαζί με το CD του εκτυπωτή, και εκτός των drivers για Windows 95 Windows 3.1 και Windows NT, υπάρχουν drivers για DOS, όπως και πρόγραμμα διαχείρισης του εκτυπωτή από την οθόνη. Επίσης δουλεύει ως εκτυπωτής δικτύου (αν βέβαια ζητηθεί από τον πελάτη) και συνοδεύεται από το αντίστοιχο software. Η ανάλυση του εκτυπωτή είναι 600x600 dpi, η μνήμη είναι σε SIMMs 2MB επεκτάσιμη σε 18MB. Η ταχύτητα εκτύπωσης, αν και αργεί λίγο η μεταφορά της πρώτης σελίδας από τον τροφοδότη χαρτιού στο φακό laser, ήταν από τις πιο γρήγορες. Τέλος, η ποιότητα της εκτύπωσης ήταν από τις καλύτερες.



Κατασκευαστής: Xerox
Αντιπρόσωπος: Xerox
Ανάλυση: True 600x600 dots/inch (σε περιβάλλον Windows και DOS)
Ταχύτητα εκτύπωσης: 10 σελίδες/λεπτό
Σύνδεση: Μέσω παράλληλης θύρας
Μνήμη: 2MB (επεκτάσιμη στα 18MB)
Επίπεδο θορύβου: 49,5dB (την ώρα εκτύπωσης) και 30dB (σε stand-by mode)
Διαστάσεις: 421 mm (πλάτος)x228 (ύψος)x415 mm (βάθος)
Βάρος: 12,3 κιλά
Διάρκεια ζωής toner: 6.000 σελίδες

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ DOT MATRIX

Οι dot matrix εκτυπωτές είναι η παλαιότερη κατηγορία εκτυπωτών που υπάρχει σήμερα. Η χρήση τους έχει περιοριστεί στο ελάχιστο, αφού έχουν αντικατασταθεί από τους inkjet. Απευθύνονται σε κοινό με συγκεκριμένες απαιτήσεις (λογιστήρια, τράπεζες, καταστήματα) ως μηχανήματα έκδοσης αποδείξεων, σε συνεργασία με ένα φθηνό PC, συνήθως κάποιο 486. Στα γραφεία του περιοδικού έφτασαν τέσσερις dot matrix εκτυπωτές, τους οποίους σας παρουσιάζουμε.

CITIZEN Swift 90

Το μικρότερο από τα τρία μοντέλα Citizen που παραλάβαμε. Καθώς ήρθε χωρίς drivers, αναγκαστήκαμε να χρησιμοποιήσαμε αυτούς που είχαν τα Windows 98. Είναι 9 pins, με αποτέλεσμα να έχει χαμηλή απόδοση στην εκτύπωση κειμένου. Πρόκειται για έναν αργό,

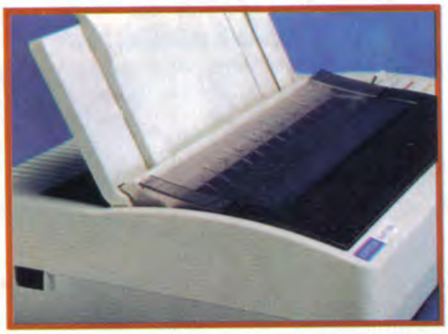


με τα σημερινά δεδομένα εκτυπωτή, τυπώνοντας 1 σελίδα σε 2,5 λεπτά. Τα επίπεδα ήχου που παράγει είναι συγκριτικά χαμηλά για dot matrix. Τέλος, έχει υποδοχή για μηχανογραφημένο χαρτί, κάτι μάλλον συνηθισμένο για την κατηγορία του.

Κατηγορία: 9 pins
Μέγιστη ανάλυση: 240x216 dpi
Ταχύτητα: 0,4 ppm
Επίπεδο θορύβου: 52dB
Αντιπρόσωπος: AMY
Προτεινόμενη τιμή: 68.500 δρχ. (+ ΦΠΑ)

CITIZEN Swift 240+

Το αμέσως επόμενο μοντέλο της Citizen είναι ο 24 pins 240+. Ούτε αυτό το πακέτο περιείχε drivers, οπότε χρησιμοποιήσαμε αυτούς των Windows. Επίσης το πακέτο δεν είχε καλώδιο για τη σύνδεση με την παράλληλη, δημιουργώντας ένα μικρό επιπλέον έξοδο. Χαρακτηρίζεται από υψηλότερη απόδοση εκτύπωσης σε σχέση με αυτήν του 90, ενώ σε ταχύτητα αποδίδει το ίδιο με αυτόν. Αρκετά πιο αθόρυβος, αλλά με αυξημένο κόστος που τον καθιστά σχεδόν



απαγορευτικό, αφού με τα ίδια χρήματα κάποιος αγοράζει έναν φθηνό laser. Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε ότι δέχεται και έγχρωμη ταινία, για να δώσουμε χρώμα στις εκτυπώσεις μας, στοιχείο χρήσιμο σε πολλούς.

Κατηγορία: 24 pins
Μέγιστη ανάλυση: 360x180
Ταχύτητα: 0,4 ppm
Επίπεδο θορύβου: 49dB
Αντιπρόσωπος: AMY
Προτεινόμενη τιμή: 115.000 δρχ. (+ ΦΠΑ)

CITIZEN PROdot 300

Ο γρηγορότερος dot matrix που δοκιμάσαμε ανήκει στην κατηγορία των 24 pins. Ταυτόχρονα όμως χαρακτηρίζεται από τα υψηλότερα επίπεδα θορύβου. Τύπωσε τη



δοκιμαστική σελίδα σε 1min 45sec, ενώ προσφέρει την υψηλότερη απόδοση από τους dot matrix, φθάνοντας σε ανάλυση 360x360. Πρόκειται για τον καλύτερο dot matrix του συγκριτικού, η τιμή του όμως είναι από τσουχτερή έως παράλογη. Δεν μπορώ να φανταστώ κάποιον που θα μπορούσε να δώσει τόσα χρήματα για έναν εκτυπωτή με ελάχιστες δυνατότητες.

Κατηγορία: 24 pins
Μέγιστη ανάλυση: 360x360 dpi
Ταχύτητα: 0,4 ppm
Επίπεδο θορύβου: 55dB
Αντιπρόσωπος: AMY
Προτεινόμενη Τιμή: 149.500 δρχ. (+ ΦΠΑ)

EPSON LX-300

Το τελευταίο μοντέλο dot matrix που δοκιμάσαμε δεν έχει τίποτα το ιδιαίτερο να επιδείξει. Βέβαια, το πακέτο περιέχει όλα τα απαραίτητα καλώδια, τους drivers καθώς και



manual στα ελληνικά. Είναι 9 pins, άρα δεν προσφέρει κάτι συναρπαστικό σε ποιότητα, ενώ και σε ταχύτητα βρίσκεται στα επίπεδα των Swift. Ξεχωρίζει από τον 90 γιατί δέχεται και έγχρωμη μελανοταινία, αλλά είναι αρκετά θορυβώδης. Τέλος, είναι ο οικονομικότερος όλων, άρα η πρώτη επιλογή του αγοραστή που χρειάζεται τις υπηρεσίες ενός dot matrix.

Κατηγορία: 9 pins
Μέγιστη ανάλυση: 360x360 dpi
Ταχύτητα: 0,4 ppm
Αντιπρόσωπος: Πουλιάδης & Συνεργάτες
Προτεινόμενη τιμή: 60.000 δρχ. (+ ΦΠΑ)

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΤΑΙΡΙΩΝ
AMY AE, Τροίας 58 & Πριάμου, 152 35 Αθήνα, Τηλ.: 6133000, Fax: 6133301
CPI AE, Μεσογείων 348, 153 41 Αθήνα, Τηλ.: 6545802-4, Fax: 6545805
HEWLETT-PACKARD HELLAS AE, Κηφισίας 62, 151 25 Αθήνα, Τηλ.: 6896411, Fax: 6896512
INFOLEX, Λ. Μεσογείων 231, 154 52 Αθήνα, Τηλ.: 6475801-5, 6722230, Fax: 6722337
INFORMA ABEE, Λ. Συγγρού 36-38, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9247000-4, Fax: 9230661
ΝΤΑΚΟΣ ΑΕ, Μαραθωνομάχων 2, 164 52 Αθήνα, Τηλ.: 9935512, Fax: 9935481
ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ ΑΕΒΕ, Λ. Συγγρού 142, 176 71 Αθήνα, Τηλ.: 9242072, Fax: 9241066
XEROX AE, Λ. Συγγρού 127, 117 45 Αθήνα, Τηλ.: 9311000-24, Fax: 9311075

Οι inkjet εκτυπωτές έχουν κατακλύσει την αγορά, με αποτέλεσμα η επιλογή να καθίσταται δύσκολη διαδικασία. Ανάμεσα σε αυτούς που δοκιμάσαμε ξεχώρισαν τρία μοντέλα. Δυστυχώς δεν καταφέραμε να δοκιμάσουμε τον Lexmark 3200, λόγω προβληματικού κομματιού. Πιστεύω, πάντως, ότι θα ήταν ανάμεσα στα μοντέλα που θα προτείναμε. Τα δύο ακριβότερα μοντέλα του συγκριτικού, ο HP 880c και ο Epson 700, καταλαμβάνουν τις δύο πρώτες θέσεις, ενώ έκπληξη αποτέλεσε ο Canon BJC 2000, ο οποίος ικανοποιεί πλήρως με τα αποτέλεσματά του, διατίθεται δε σε μία από τις χαμηλότερες τιμές της αγοράς. Οι υπόλοιποι inkjet έχουν τα υπέρ και τα κατά τους, εμείς όμως δεν είδαμε κάτι που να μας εντυπωσιάζει. Ισως μόνο την εξαιρετικά χαμηλή τιμή του Lexmark 1100.

Οσον αφορά τους εκτυπωτές με τεχνολογία laser, η ποιότητα του κειμένου ήταν πανομοιότυπη σε όλους, ενώ στις εκτυπώσεις εικόνας και σχεδίων παρατηρήθηκαν μικροδιαφορές, χωρίς όμως κάτι το ιδιαίτερο.

Ο χρήστης, που απαιτεί γρήγορο εκτυπωτή με μικρό κόστος και ευκολία στη χρήση, δεν μπορεί παρά να στραφεί στον OKI. Αν και λειτουργεί με την τεχνολογία LED, έχει σχεδόν τις ίδιες επιδόσεις με αυτές ενός laser. Για τον επαγγελματία χρήστη προτείνουμε τους εκτυπωτές της Brother και συγκεκριμένα τον HL-1050. Οντας εύκολος στην εγκατάσταση και τη χρήση του, με επιδόσεις που τον κατατάσσουν στους κορυφαίους, δυνατότητα σύνδεσης μέσω θύρας USB και τιμή που κυμαίνεται σε φυσιολογικά επίπεδα, αποτελεί μια σίγουρη επιλογή. Τέλος, για γρήγορη εκτύπωση σε δίκτυο, ο Xerox P12 αποτελεί μονόδρομο, τουλάχιστον ανάμεσα στους εκτυπωτές που δοκιμάσαμε. Οι δύο inkjet δικτύου δεν μπορούν να συγκριθούν σε ταχύτητα με τον Xerox.



Τέλος, στους εκτυπωτές dot matrix ο Citizen Swift 90 αποτελεί την επιλογή μας. Χωρίς να εντυπωσιάζει με την απόδοσή του, πιστεύουμε ότι είναι μια σίγουρη λύση για το χρήστη που θέλει να τυπώνει τιμολόγια και αποδείξεις χωρίς να ξοδέψει πολλά χρήματα. Είναι αργός και θορυβώδης, αλλά φθηνότερος από τους υπόλοιπους dot matrix. Το κορυφαίο από τα τέσσερα μοντέλα, ο Citizen PROdot, χαρακτηρίζεται από την ιδιαίτερα υψηλή τιμή του και καθίσταται απαγορευτικός για το μέσο χρήστη.

Η αγορά των εκτυπωτών είναι αρκετά μεγάλη και ο υποψήφιος αγοραστής έχει να διαλέξει από μια ποικιλία μοντέλων. Σκοπός μας με το παρόν συγκριτικό ήταν να παρουσιάσουμε στον κόσμο ένα αντιπροσωπευτικό δείγμα της αγοράς αυτής. Ο χρήστης είναι αυτός που θα πάρει την τελική απόφαση, κρίνοντας ανάλογα με τις απαιτήσεις του. Ελπίζουμε να βοηθήσαμε αρκετά.

ΠΕΙΤΕ ΜΑΣ ΤΗ ΓΝΩΜΗ ΣΑΣ

Ακολουθώντας τις προτάσεις σας (σύμφωνα με τα αποτελέσματα που προέκυψαν από το ερωτηματολόγιο) το "PC Master" εδώ και μερικά τεύχη αφιερώνει ένα σημαντικό ποσοστό της ύλης του σε αφιερώματα τα οποία έχουν σχέση με συσκευές hardware. Πιστεύουμε ότι έφτασε η ώρα να διαπιστώσουμε αν είμαστε στο σωστό δρόμο. Για το λόγο αυτό ζητάμε για άλλη μία φορά τη γνώμη σας.

Κατά την άποψή σας, τα αφιερώματα hardware που περιλαμβάνονται στα τελευταία τεύχη του "PC Master":

- **Είναι πολύ ενδιαφέροντα, συνεχίστε έτσι** .... ☐
- **Βρίσκεστε σε καλό δρόμο, αλλά χρειάζονται βελτιώσεις** .... ☐
- **Δεν είναι ιδιαίτερα ενδιαφέροντα, θα πρέπει να περιοριστούν** .... ☐
- **Είναι εντελώς αδιάφορα, καταργήστε τα** .... ☐

Ονοματεπώνυμο..

Διεύθυνση.......................... **Πόλη**.............. **Τ.Κ.**.......... **ΤΗΛ.:**..........

Κόψτε το κουπόνι και ταχυδρομήστε το στην ακόλουθη διεύθυνση:
Περιοδικό "PC Master" , Λ. Συγγρού 44 ,117 42 Αθήνα
Υπόψη κ. Πατρίκου

GAME CL



74 **Myth 2**
Η συνέχεια του κλασικού πλέον τίτλου από την Bungie.



80 **Thief: The Dark Project**
Περιπλανηθείτε στα σκοτεινά dungeons.



86 **Falcon 4.0**
Πετάξτε με το "γεράκι" των αιθέρων.



98 **Gangsters**
Ποιος φοβάται πλέον τον Al Capone;



102 **Speed Busters**
"Press the Pedal to the Metal!"



106 **Sim City 3000**
Χτίστε την πόλη των ονείρων σας.

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οπως ασφαλώς θα είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δυο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	HALF-LIFE	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	98%
	CARMAGEDDON 2	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	96%
	TOMB RAIDER 3	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	95%
	SIN	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	91%
	GET MEDIEVAL	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	90%
	QUAKE II: GROUND ZERO	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	89%
	HERETIC II	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	88%
ADVENTURE	QUEST FOR GLORY 5	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	97%
	GRIM FANDANGO	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	97%
	KING'S QUEST 8	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	96%
	THE BLACKSTONE CHRONICLES	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	91%
	FORBIDDEN CITY	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	90%
	NIGHTLONG	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	81%
	RING	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	60%
RPG	BALDUR'S GATE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	96%
	FALLOUT II	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	93%
	RETURN TO KRONDOR	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	86%
SIMULATION	FIFA 99	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	97%
	CHESSMASTER 6000	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	95%
	GRAND PRIX LEGENDS	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	93%
	COLIN McRAE RALLY	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	93%
	NBA LIVE 99	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	91%
	MOTO RACER 2	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	90%
	COMBAT FLIGHT SIMULATION	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	83%
	NEED FOR SPEED III	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	72%
	MIG-29 & F-16	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	72%
STRATEGY	STARCRAFT BROOD WAR	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	94%
	POPULOUS: THE BEGINNING	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	90%
	AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	89%
	RAILROAD TYCOON 2	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	87%
	SETTLERS III	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	87%
	CHAOS GATE (WARHAMMER 40000)	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	86%
	KKND II	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	85%
	CAESAR III	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	83%

Myth II
SOULBLIGHTER

Οταν περίπου έναν χρόνο πριν κυκλοφόρησε το Myth: The Fallen Lords, προκάλεσε αλυσιδωτές αντιδράσεις. Χιλιάδες gamers από όλο τον κόσμο αρχικά δήλωσαν εντυπωσιασμένοι, στη συνέχεια πλήρως απορροφημένοι από την ατμόσφαιρα του τίτλου και, τελικά, απόλυτη πίστη σε ένα παιχνίδι που όμοιό του δεν είχε εμφανιστεί στο παρελθόν. Ποτέ πριν ένα strategy δεν συνδύαζε τόσο εντυπωσιακά 3D γραφικά με όμορφο gameplay, καθώς και εκπληκτικό multiplayer που, ακόμα και σήμερα, κρατά αιχμάλωτο έναν μεγάλο αριθμό παικτών. Ενα τέτοιο game ήταν σχεδόν αδύνατο να μένει χωρίς sequel, και να που, μόλις έναν χρόνο μετά, το Myth 2 είναι γεγονός.

του Σωτήρη Μπέλλου

ΕΤΑΙΡΙΑ
BUNGIE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133, 32MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM, DirectX 6 ή νεότερο
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφεραν τα καταστήματα Παπασωτηρίου και η αντιπρόσωπος εταιρία CD-Media.

Οταν είδα για πρώτη φορά το Myth να τρέχει στην οθόνη μου, χωρίς υπερβολή, θεώρησα ότι ήταν ό,τι καλύτερο είχαν δει ποτέ τα μάτια μου στα strategy games! Με γραφικά που -τότε- κυριολεκτικά σε άφηναν άφωνο και πρωτοφανές gameplay (τη στιγμή που η αγορά είχε κατακλυστεί από C&C και Warcraft-clones, το Myth έδειχνε υπερβολικά διαφορετικό), ήταν αδύνατον κάποιος να μην ενδώσει σε ένα παιχνίδι που, όντως, έμοιαζε με μύθο. Δυστυχώς η συνέχεια, τουλάχιστον για μένα, δεν ήταν ανάλογη. Η πρώτη επαφή με το πολύπλοκο σύστημα με τις κάμερες με προσγείωσε απότομα. Στη συνέχεια ήρθε το διαρκές ψάξιμο των objectives σε πολλές αποστολές (σε αρκετά σενάρια ο παίκτης δεν ήξερε τι ακριβώς έπρεπε να κάνει) ενώ το γλυκό έδεσε με τον υπερβολικά μεγάλο χρόνο αναμονής κατά το loading κάποιου saved game, ακόμα και σε ένα δυνατό για την εποχή (200 MMX με 32MB RAM) μηχάνημα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Για να μην παρεξηγηθώ, εξακολουθώ να θεωρώ το Myth εξαιρετικό παιχνίδι, μεταξύ των πέντε κορυφαίων strategies του 1998 και από τα λίγα που εθίζουν τον παίκτη. Πρόκειται, παρά τα μειονεκτήματά του, για ένα game που σίγουρα έχει γράψει τη δική του ιστορία. Το θεωρώ ως το παιχνίδι που επέφερε επαναστατικές αλλαγές στο χώρο. Θυμηθείτε ότι στο Myth ένας (και μόνο ένας) λόφος μπορούσε να κάνει τη διαφορά μεταξύ μιας άνετης νίκης και μιας συντριπτικής ήττας. Και αν αυτό δεν λέγεται στρατηγική... Απλώς τα προαναφερθέντα μειονεκτήματα δεν του επέτρεψαν να χαρακτηριστεί game-μύθος. Βέβαια, η εν λόγω άποψη είναι αυστηρά προσωπική, αφού γνωρίζω άτομα που δεν ξεκολλούν από το multiplayer με τίποτα!

Οταν λοιπόν ανακοινώθηκε το sequel, θεωρούσα βέβαιο πως τα μειονεκτήματα του τίτλου θα έχουν εξαλειφθεί και ο κόσμος του Myth θα αποκτούσε το status που του άξιζε. Βέβαια, η θεωρία και η πράξη συχνά απέχουν μεταξύ τους...



Η γέφυρα που θα πρέπει να καταστρέψετε.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Εξήντα χρόνια πέρασαν από τον πόλεμο με τους Fallen Lords. Από τους μεγάλους ηγέτες που πολέμησαν και νίκησαν στον πόλεμο με τους Undead, μόνο ο Alric (νυν Βασιλιάς) είναι ζωντανός. Οι υπόλοιποι, οι Rabican, Maeldun και Murgen, είναι νεκροί. Μέσα σε αυτά τα 60 χρόνια ο πόλεμος σιγά σιγά ξεχάστηκε, έγινε μια μακρινή ανάμνηση που οι παππούδες διηγούνταν στα εγγόνια τους και οι



Σκληρή μάχη στο πλοίο Vigilance, όπου θα πρέπει να επιβιβαστεί ο βασιλιάς.

πατεράδες στους γιους τους. Ο κόσμος ήταν ήρεμος και όλα έδειχναν πως μια μεγάλη περίοδος ειρήνης και ευημερίας είχε εγκατασταθεί για τα καλά στον τόπο. Οχι όμως για πολύ (πολύ πρωτότυπο για PC game, έτσι δεν είναι;). Κατά έναν περίεργο τρόπο, ένας από τους Fallen Lords βρίσκεται ξανά στο προσκήνιο: ο Soulblighter. Ξεσηκώνει τεράστιες ορδές από Undead και δαίμονες και αρχίζει να λυμαίνεται χωριά και πόλεις που βρίσκονται στο διάβα του. Φυσικά, πρέπει να σταματήσει η δράση του, έτσι για άλλη μία φορά ο πόλεμος ξεκινά. Οι Warriors ετοιμάζουν τα σπαθιά και τις πανοπλίες τους, οι τοξότες τα βέλη τους και τα Dwarves τα εκρηκτικά τους. Για άλλη μια φορά όμως οι δυνάμεις του καλού είναι τραγικά ολιγάριθμες σε σχέση με τις ατέλειωτες λεγεώνες των Undead και των δαιμόνων...

ΟΙ ΠΙΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ

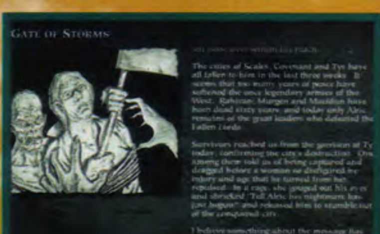
Τα γραφικά είναι φυσικά τα πρώτα που θα προσέξετε. Από ό,τι θα διαπιστώσετε, κινούνται στα ίδια πρότυπα με αυτά του Myth, αν και το 3D terrain του Soulblighter είναι βελτιωμένο και σίγουρα περιέχει περισσότερη ποικιλία. Τα 3D μοντέλα επίσης δείχνουν καλύτερα, αλλά όχι τόσο ώστε να δικαιολογούν τη χρήση "διπλάσιων frames per second από ό,τι στο αρχικό Myth" όπως έχει διαδώσει η Bungie. Βέβαια, τα γραφικά δεν ήταν το πρόβλημα, αφού και να έμεναν όπως ήταν στο Myth, πάλι θα ήταν υπέροχα (με τη χρήση 3D accelerator). Το ζήτημα ήταν το interface.

Η πρώτη αλλαγή που θα διαπιστώσετε σε αυτόν τον τομέα είναι μια οριζόντια μπάρα στο κατώτερο τμήμα της οθόνης, η οποία, εκτός των άλλων, περιέχει όλους τους σχηματισμούς μάχης που περιλαμβάνει το Myth 2. Σίγουρα χρησιμότατο option, αλλά θα παρατηρήσετε ότι περιλαμβάνει λιγότερα formations από ό,τι το αρχικό Myth. Κάτι τέτοιο όμως δεν αποτελεί παράλειψη, αφού μερικοί από τους σχηματισμούς του Fallen Lords ήταν εντελώς άχρηστοι. Ευτυχώς όμως έχουν παραμείνει όλοι οι χρήσιμοι σχηματισμοί: Vanguard, Box, Long Line, Short Line, Staggered Line, Deep Encirclement και Circle.

Η δεύτερη αλλαγή που θα παρατηρήσετε πιθανώς να γκρεμίσει τις ελπίδες σας, αν περιμένατε ένα interface περισσότερο εύχρηστο από αυτό του Fallen Lords. Το σύστημα κάμερας είναι σχεδόν το ίδιο! Και γράφω σχεδόν, γιατί τώρα η κάμερα μπορεί να κινείται και μέσω του mouse, σύστημα που αν ενεργοποιηθεί είναι χειρότερο και από αυτό των πλήκτρων!



Το τέλος ενός multiplayer. Οι δυνάμεις μου χρίζονται νικήτριες (slow the eggs, ήτοι σιγά τα αυγά)!



Τα briefings διαθέτουν μοναδικά σκίτσα όπως άλλωστε και στο πρώτο Myth.

Να πάρει, να πάρει και να... ξαναπάρει! Αυτό που ήλπιζα ότι θα άλλαζε στο Myth 2 ήταν το σύστημα με τις κάμερες και τις οπτικές. Αντίθετα διαπιστώνω πως ουσιαστικά έμεινε ίδιο, ενώ το νέο option (με το mouse) είναι ακόμα χειρότερο. Σε έναν πλήρως 3D χάρτη που τρέχει σε real-time το interface ίσως δεν θα μπορούσε να ήταν καλύτερο. Ενα τέτοιο "τέρας", όπως μπορεί να χαρακτηριστεί κάθε χάρτης του Myth 2, σίγουρα θα απαιτεί πολλά πλήκτρα για το χειρισμό του (κίνηση, περιστροφή, zoom in/out κ.λπ.), θα μπορούσε να ισχυριστεί κάποιος. Λάθος! Διότι αν ισχύει κάτι τέτοιο, τότε πώς μπορεί να εξηγηθεί ο μοναδικός χειρισμός των 3D χαρτών του Dark Omen; Βέβαια, οι εν λόγω χάρτες ήταν σαφώς μικρότεροι, αλλά σίγουρα το interface (όσον αφορά στο χειρισμό των χαρτών πάντα) θα μπορούσε να αποτελέσει σημείο αναφοράς για τους ανθρώπους της Bungie. Βέβαια, οφείλω να ομολογήσω ότι από τη στιγμή που κάποιος εξοικειωθεί πλήρως με τα πλήκτρα χειρισμού των χαρτών του Myth 2, τότε τα αποτελέσματα θα τον ανταμείψουν σε εντυπωσιακό βαθμό: Δεν υπάρχει οπτική γωνία που να μένει ακάλυπτη ή σημείο του χάρτη που να μην μπορεί να εξερευνηθεί από όλες τις πλευρές του. Μόνο το μέγιστο zoom out θα μπορούσε να παρέχει ικανοποιητικότερη και πιο εποπτική κάλυψη του χώρου.



Τα Myrkridia πανηγυρίζουν!

Μια σημαντική προσθήκη του interface είναι η δυνατότητα του παίκτη να καθορίζει την κατεύθυνση προς την οποία θα βλέπουν οι μονάδες του. Ετσι, κρατώντας πα-

ΤΟ BUG ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ!

Πώς να μην είσαι καχύποπτος με ένα sequel που κυκλοφορεί λίγο χρόνο μετά τον αρχικό τίτλο; Το bug, ή μάλλον η... BUG-ΑΡΑ του Myth 2, με επιβεβαιώνει 100%. Σύμφωνα με την ίδια την Bungie, αν εγκαταστήσετε το παιχνίδι στο root του σκληρού σας (π.χ. c:\myth2) και κάνετε uninstall, τότε πολλά από τα περιεχόμενά του θα σβηστούν!!! Δεν πρόκειται περί ιού, όπως είχε ανακοινώσει η αντιπροσωπία του παιχνιδιού (βλ. προηγούμενο τεύχος, στήλη "PC Games"), αλλά το εν λόγω bug κάνει τους ιούς να κοκκινίζουν από ντροπή. Βέβαια, δεν έχω επιχειρήσει να κάνω uninstall το παιχνίδι ακόμα (μπορεί να δουλεύω στο "PC Master", μπορεί να αναγκάζομαι να βλέπω συχνά τη φάτσα του Πατρίκου, αλλά τόσο ΜΑΖΟΧΙΣΤΗΣ δεν είμαι!), παρ' ότι δεν το έχω εγκαταστήσει κατ' αυτόν τον τρόπο, αλλά δεν το διακινδυνεύω καν και προτείνω όσοι σκέφτονται να κάνουν uninstall να το σκεφτούν πολύ. Απλώς επιλέξτε ολόκληρο το folder στο οποίο βρίσκεται το παιχνίδι και μεταφέρετέ το στο Recycle Bin. Φυσικά, όλα αυτά αν έχετε την έκδοση 1.0 του παιχνιδιού, αφού ήδη κυκλοφορεί στα καταστήματα η διορθωμένη 1.1 (με ειδική ένδειξη στο εξώφυλλο) που δεν έχει κανένα πρόβλημα. Προσέξτε μην την πατήσετε και αγοράσετε κανένα ξεχασμένο αντίτυπο της πρώτης έκδοσης!



"Οποιος δεν αγοράσει το 'PC Master' αυτού του μήνα θα συνομιλήσει με το τσεκούρι μου!"

τημένο το δεξί mouse button, εμφανίζεται ένα κίτρινο βέλος που δείχνει προς τα πού θα κοιτούν οι μονάδες σας, το οποίο φυσικά στρέφετε προς την επιθυμητή κατεύθυνση.

Συνολικά, πάντως, το interface του Myth 2 είναι βελτιωμένο σε όλους τους τομείς σε σχέση με αυτό του Myth, εκτός από τον πλέον καθοριστικό: το σύστημα με τις κάμερες. Για όσους δεν είχαν παίξει το Myth αναφέρω ότι κατά το περιβόητο αυτό σύστημα, που εκτός των άλλων απαιτούσε πολλά πλήκτρα για το χειρισμό του, οι οπτικές άλλαζαν συχνά, ανάλογα με τις μονάδες που επιλέγατε, με αποτέλεσμα ο παίκτης να αποπροσανατολίζεται συνεχώς και να μην ξέρει προς τα πού πρέπει να κινηθεί (δηλαδή πρέπει να γίνουμε... πρόσκοποι για να παίξουμε το Myth;). Οταν, τελικά, κατάφερνε να βρει το Βορρά (!), συχνά προβληματιζόταν με το σύνολο των πλήκτρων που έπρεπε να χρησιμοποιηθούν για να δει καλύτερα τα τεκταινόμενα - ιδίως σε μια μάχη, όπου οποιαδήποτε ολιγωρία μπορούσε να αποβεί μοιραία. Τέλος πάντων, ίσως στο Myth 3...



Αυτά που βλέπετε είναι φαντάσματα που πολεμούν μεταξύ τους σε ένα στοιχειωμένο dungeon!

Κατά τα άλλα, το interface του Myth 2 κινείται στα γνωστά point and click πρότυπα του προκατόχου του. Επιλέγετε δηλαδή τις μονάδες σας και κάνετε κλικ στους εχθρούς που θέλετε να επιτεθούν. Εδώ τα πράγματα είναι απλά. Δεν θα μπορούσε βέβαια να ισχύει κάτι διαφορετικό, αφού οι μάχες απαιτούν από τον παίκτη να βρίσκεται σε διαρκή εγρήγορση.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ OBJECTIVES!

Το δεύτερο αρνητικό στοιχείο του Myth, το οποίο περίμενα να εξαλειφθεί στο Soulblighter, ήταν η αοριστία που συνόδευε τα objectives. Σε ορισμένα σενάρια ο παίκτης έπρεπε στην κυριολεξία να λύσει γρίφους για να προχωρήσει, κάτι που μείωνε την playability



Προσέξτε πόσο σκοτεινά είναι τα Souless.

ενός RTS τέτοιου ύφους. Ευτυχώς στο Myth 2 κάτι τέτοιο δεν υφίσταται, τουλάχιστον όχι σε τέτοιο βαθμό. Τα objectives είναι πλέον καθαρά (μερικά περιλαμβάνουν ψάξιμο, αλλά όχι τόσο όσο στο πρώτο Myth) και γνωρίζετε πλέον ακριβώς (ή στο... περίπου) τι πρέπει να κάνετε. Το gameplay γίνεται πιο γρήγορο, με γεμάτη και χωρίς ανούσιες χρονοτριβές real-time δράση, ενώ τα tips που δίνονται σε κάθε σενάριο λύνουν τα χέρια. Βέβαια, έτσι για να μας υπενθυμίσει ότι παίζουμε sequel του Myth, η Bungie συμπεριέλαβε στοιχεία που θυμίζουν κάτι από τον αρχικό τίτλο της. Ετσι, θα δείτε το στρατό σας να ψάχνει από ποιο σημείο του ποταμού τα νερά θα του επιτρέψουν να περάσει, τη στιγμή που τεράστιες ορδές από Thralls βρίσκονται σε απόσταση αναπνοής, ποιο σημείο των τειχών είναι το ιδανικό για να κατεδαφίσει με τους όλμους (!) των Dwarves, ποιες εξόδους θα πρέπει να μπλοκάρει για να μη δραπετεύσει ο σατανικός βαρόνος και πώς θα απενεργοποιήσει ένα είδος ενεργειακού φράγματος σε μία από τις τελικές αποστολές. Βέβαια τα ανωτέρω, εκτός ελαχίστων εξαιρέσεων, λειτουργούν υπέρ του gameplay, καθώς αυξάνουν την ένταση και το μυστήριο που προω-

WHEN THE NIGHT FALLS...

Σε μία από τις αποστολές θα μεταφερθείτε μέσα στη νύχτα σε μια περιοχή όπου καλείστε να αντέξετε τις επιθέσεις δαιμόνων και άγριων λύκων! Από τις καλύτερες του παιχνιδιού.









Ο τύπος που διακρίνετε είναι ο περιβόητος Deceiver.

θεί το παιχνίδι, εν αντιθέσει με παρόμοιες περιπτώσεις στο αρχικό Myth που, σε συνδυασμό με τα άστοχα objectives, κατείχαν το ρόλο... σπαζοκεφαλιών!

Ακόμη ένα στοιχείο που έχει αλλάξει είναι ο παράγοντας δυσκολία. Το Myth, κατά την άποψή μου, ήταν - αν όχι το πιο δύσκολο- σίγουρα ένα από τα πλέον δύσκολα strategies που έχουν εμφανιστεί! Στο Myth 2, από την άλλη, ακόμα και ένας αρχάριος μπορεί άνετα να παίξει και να τελειώσει τα περισσότερα σενάρια στα χαμηλότερα επίπεδα δυσκολίας. Περιλαμβάνονται μεν τα ίδια επίπεδα δυσκολίας (Timid, Simple, Normal, Heroic και Legendary), αλλά έχουν τροποποιηθεί ώστε, επιτέλους, το παιχνίδι να γίνει περισσότερο playable. Πάντως, οι βετεράνοι του Myth δεν θα πρέπει να ανησυχούν, αφού τα υψηλότερα επίπεδα δυσκολίας κινούνται στα γνωστά σαδιστικά πρότυπα, στα οποία έχουν συνηθίσει και προφανώς αρέσκονται!

Το Soulblighter είναι βελτιωμένο, με ανώτερο multiplayer, μοναδικά 3D γραφικά, νέα units και συνολικά καλύτερο gameplay. Αφήστε που με τον map editor σας δίνεται η δυνατότητα να συνθέσετε τις μάχες των ονείρων σας (το πιο πετυχημένο στοιχείο του πακέτου είναι αδιαμφισβήτητα ο map editor).

CAMPAIGN: Ο ΜΥΘΟΣ ΞΑΝΑΖΕΙ!

Οπως στο Myth έτσι και στο Soulblighter τα πάντα έχουν σημασία: από το αν θα εκμεταλλευτείτε σωστά το τερέν τοποθετώντας, για παράδειγμα, τους τοξότες σας στην κορυφή κάποιου λόφου για να σπείρουν τον όλεθρο στον επερχόμενο εχθρό μέχρι το αν θα κατανοήσετε την επίδραση που έχει το κλίμα στα εκρηκτικά των Dwarves (π.χ. υπάρχουν μικρότερες πιθανότητες να εκραγούν οι φιάλες τους στο χιόνι παρά στη ζεστή έρημο). Οσο για την ποικιλία των objectives με εξέπληξε: Θα στείλετε ένα Dwarf σε αποστολή αυτοκτονίας να κατεβάσει τη γέφυρα ενός κάστρου, ενώ ολόκληρες περίπολοι τον κυνηγούν με μανία (εκεί να δείτε ένταση!), θα προσπαθήσετε να επιβιώσετε τη νύχτα, μαζεμένοι γύρω από φωτιά, από τις επιθέσεις δαιμόνων και άγριων λύκων, ακόμα και σε παιχνίδι Capture the Flag θα επιδοθείτε, ενάντια στα τεράτώδη Trows, τα οποία μόνο αν κερδίσετε, θα πειστούν ότι είστε άξιοι για να



Δείγμα των υπέροχων γραφικών του παιχνιδιού.



Ενα Dwarf και δύο Archers στις επάλξεις.

συμμαχήσουν μαζί σας! Να μην ξεχάσω το εκπληκτικό σενάριο κατά το οποίο προσπαθείτε να διαφύγετε προς μία γέφυρα, ενώ μια τεράστια ορδή από Undead βρίσκεται στο κυνήγι σας. Μόλις τη διαβείτε, τα Dwarves αναλαμβάνουν δράση, πυροδοτώντας τα εκρηκτικά που βρίσκονται πάνω στη γέφυρα και ΚΑΖΟΥΜ! Οι Undead βρίσκονται μία -πρώην- γέφυρα πίσω σας. Μοναδικό επίσης είναι το σενά-

Η ΑΠΟΒΑΣΗ!

Επίσης από τις κορυφαίες αποστολές του παιχνιδιού. Κάνετε απόβαση σε μια όχθη και προσπαθείτε να σιγήσετε τα κανόνια που χτυπούν ανελέητα το πλοίο σας. Δείτε μερικές σκηνές.









Μιλάμε για πολύ αίμα!

ριο σύμφωνα με το οποίο θα κληθείτε να υπερασπιστείτε το φρούριο που λίγο πριν είχατε κυριεύσει, ενώ ορδές ανατριχιαστικών δαιμόνων περιφέρονται έξω από τα τείχη.

Σχεδόν όλα τα σενάρια του Myth 2 είναι άξια αναφοράς. Καθένα διαθέτει τόσο έξυπνα και διαφορετικά objectives, ώστε ύστερα από 10-15 σενάρια είχα πεθυμήσει το παλιό καλό "σκοτώστε τους όλους και κερδίστε!". Φυσικά, το... πρόβλημα λύθηκε με μερικά Bodycount Multiplayer!

Οπως στα περισσότερα sequels νέα units κάνουν την εμφάνισή τους έτσι και στο Soulblighter η φαντασία των δημιουργών του τίτλου γέννησε νέα περίεργα πλάσματα, τα περισσότερα εκ των οποίων όμως, δυστυχώς (ή ευτυχώς, ανάλογα με την... ιδιοσυγκρασία σας), είναι με το μέρος των κακών. Ετσι, θα συναντήσετε Warlocks (οι λεγάμενοι είναι... ουδέτεροι, αφού εκτοξεύουν fireballs τόσο σε εσάς όσο και στους εχθρούς! Πάντως, σε ένα από τα τελευταία σενάρια θα πολεμήσουν στο πλευρό σας Myrkridia (πολύ ζόρικοι δαίμονες), Mauls (θυμίζουν συνδυασμό Ogre και... γουρουνιού), πάνοπλοι Stygian Knights κ.λπ. Από την άλλη, έχουν διατηρηθεί οι περισσότερες από τις μονάδες των καλών και οι special δυνατότητές τους: Οι Warriors είναι δυνατότεροι από ποτέ, έχοντας τη δυνατότητα να καθηλώσουν και να νικήσουν υπεράριθμους Undead, οι τοξότες έχουν αποκτήσει μια extra δυνατότητα να εκτοξεύουν φλογισμένα βέλη (ενδέχεται να βάλουν φωτιά και στο σκηνικό!!!), τα Dwarves έχουν ακόμα τη γνωστή μανία τους με τα εκρηκτικά, τα οποία μπορούν είτε να εκτοξεύουν σε στιλ αναρχικού που πετάει μολότοφ στην Πανεπιστημίου είτε να εναποθέτουν σε σάκους στο έδαφος (στο Myth 2 έχουν και όλμους, όπως θα διαπιστώστε σε κάποιο σενάριο!), και οι Berserks είναι ακόμα γρήγοροι και θανατηφόροι - η ιαχή τους "Kill!" ηχεί στην ατμόσφαιρα για άλλη μία φορά. Φοβερά δυνατοί είναι οι νέοι πολεμιστές σας, οι ανατολίτικου στιλ Heron Guards, με ιδιότητες μάλιστα healing! Βέβαια, δεν... πήρε το μάτι μου κανέναν Forest Giant αλλά, τέλος πάντων, και τα Trows καλά είναι (όχι μόνο καλά, μιλάμε ότι πρόκειται για κτήνη!). Εκτός αυτών θα σας



Από την τελική αποστολή του Myth 2: Κυριολεκτικά ταξίδι στο κέντρο της Γης!*



Από το πρώτο κιόλας σενάριο τα γραφικά ξεχωρίζουν. Δείτε τα είδωλα των μοντέλων στα νερά!

βοηθήσουν και ορισμένοι special χαρακτήρες όπως ο ίδιος ο Βασιλιάς (αν δείτε τη special ικανότητά του, θα καταλάβετε γιατί το άτομο είναι Βασιλιάς. Κοινώς, πώς να του πάει κανείς κόντρα!), καθώς και ο σατανικός Deceiver. Οι Undead επίσης έχουν διατηρήσει όλα αυτά τα υπέροχα πλασματάκια από το The Fallen Lords, όπως τα "μας-λένε-και-τέλειους-στόχους-για-τα-Dwarves" Thralls, τα ενοχλητικά για τους τοξότες σας Ghols, τις φοβερά επικίνδυνες Wights, που αυτοκαταστρέφονται προκαλώντας τεράστιο damage και παραλύοντας ό,τι είναι κοντά τους, τα φρικτά Souless, που αιωρούνται κάνοντας την καταδίωξή τους ιδιαίτερα δύσκολη κ.λπ.

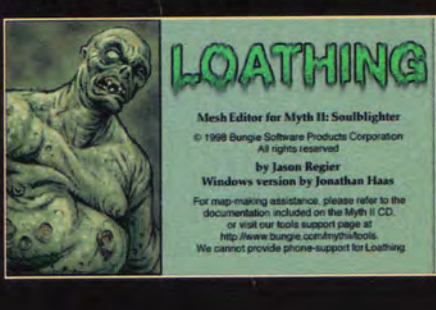
Τέλος, ένα από τα πλέον ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά του Myth απαντάται και στο Soulblighter. Πρόκειται για τη δυνατότητα δημιουργίας βετεράνων. Επειτα από μερικά kills οι στρατιώτες σας γίνονται heroes και οι επιδόσεις τους στη μάχη ανεβαίνουν κατακόρυφα. Αν θέλετε, μάλιστα, να διατηρείτε ελπίδες νίκης ενάντια στον Soulblighter και τις ορδές του, τότε αρκετοί (για να μη γράψω πολλοί) ήρωες θα πρέπει να διακοσμούν τις γραμμές σας.

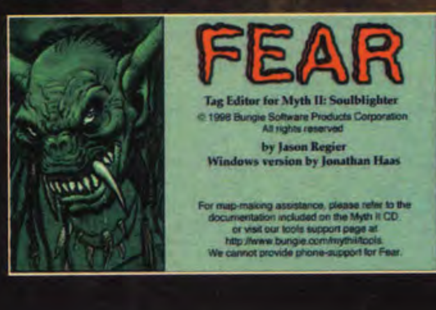
MULTIPLAYER

Το Myth μπορεί να παρουσίαζε όμορφο single player, ωστόσο στηρίχθηκε κυρίως στο εκπληκτικό multiplayer για να γίνει επιτυχία. Κάτι ανάλογο συμβαίνει και στο Soulblighter, μια και το multiplayer που διαθέτει είναι κορυφαίο! Δύσκολα θα μείνετε συγκεντρωμένοι στην ολοκλήρωση της campaign, όταν προσφέρεται ένα τόσο καλό multiplayer! Διαθέτει υπερ-αρκετά σενάρια, είτε με άφθονα features όπως τα γνωστά Capture the Flag και King of the Hill

MAP EDITOR!!!

Στο CD του Myth 2 συμπεριλαμβάνονται δύο πανίσχυρα εργαλεία, τα Fear και Loathing (μπορείτε να επιλέξετε αν θα τα εγκαταστήσετε, αφού επιλέξετε Custom install), τα οποία ουσιαστικά αποτελούν έναν map editor. Βέβαια, είναι λίγο πολύπλοκα αλλά, αν έχετε υπομονή, τα αποτελέσματα θα σας ανταμείψουν.





(υπάρχουν πολλά περισσότερα από αυτά) είτε με ορισμένες προσθήκες που προσθέτουν ποικιλία στο gameplay όπως η δυνατότητα σύστασης συμμαχιών, ομάδων κ.λπ. Επιπροσθέτως οι επιδόσεις του Bungie.net δείχνουν βελτιωμένες, κάτι που σίγουρα θα χαροποιήσει ιδιαίτερα όσους ξενυχτούσαν στο δίκτυο της Bungie κατευθύνοντας τους on-line στρατούς τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Σε software mode τα γραφικά του Soulblighter είναι υπέροχα (αν διαθέτετε ισχυρό μηχάνημα), αλλά -όπως είναι φυσικό- χάνουν σε ό,τι αφορά την ταχύτητα. Ομως σε μία Voodoo το Myth 2 δείχνει την πραγματική δύναμή του: Υπέροχοι φωτισμοί, άψογα σχεδιασμένα τερέν, εκπληκτικό 3D περιβάλλον, αρκετή λεπτομέρεια (σε σχέση με το μέγεθος των μοντέλων) και, προπαντός, σημαντική ταχύτητα. Δεν θα μπορούσαμε να περιμέναμε τίποτα καλύτερο. Ειδικά το τερέν είναι καταπληκτικό και, σε μερικά σημεία, εντυπωσιάζει με τον υψηλό βαθμό λεπτομέρειας που το χαρακτηρίζει. Τα μόνα παράπονά μου έγκειται στο animation, το οποίο θα μπορούσε να είναι περισσότερο φυσικό, καθώς και σε μια ελαφριά θολούρα στα μοντέλα κατά το μέγιστο zoom in. Ακόμα και έτσι όμως τα γραφικά του Myth 2 απέχουν πολύ από τα αντίστοιχα άλλων strategy τίτλων, γεγονός που δείχνει το πόσο πετυχημένη είναι η 3D μηχανή στην οποία στηρίζεται το παιχνίδι.

Τα videos έχουν διατηρηθεί "καρτουνίστικα" όπως στο αρχικό Myth, ενώ δεν υπάρχει ούτε και σε αυτή την έκδοση μουσική υπόκρουση κατά τη διάρκεια των αποστολών. Βέβαια, ο ήχος συνολικά είναι καλύτερος (θα συναντήσετε πολλά ρεαλιστικά εφέ όπως το κύμα που σκάει ή το θόρυβο των νερών ενός καταρράκτη), ωστόσο θα μπορούσε να ήταν καλύτερος. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι τα speeches των μονάδων σας είναι ολόιδια με αυτά του προκατόχου. Η μουσική επίσης, όπου ακούγεται, είναι ατμοσφαιρική, στο ύφος του Myth, δημιουργώντας ένα άψογο κλίμα που ταιριάζει με τα όσα σκοτεινά θα ακούσετε κατά τα briefings.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ: ΑΠΟ(ΜΥΤΗ)ΟΠΟΙΗΣΗ;

Το Myth 2, παρά το ότι παρουσιάζει πολλά θετικά χαρακτηριστικά, εντούτοις δύσκολα μπορεί να αποτελέσει έναν τίτλο που θα σαρώσει τον RTS ανταγωνισμό. Περίμενα πολύ περισσότερα από την Bungie και τελικά έμεινα με την ελπίδα... Πάντα είμαι λίγο καχύποπτος απέναντι σε ένα sequel που κυκλοφορεί λίγο καιρό μετά τον αρχικό τίτλο και νομίζω ότι στη συγκεκριμένη περίπτωση οι υποψίες μου επιβεβαιώθηκαν. Το Soulblighter μπορεί να αποκαλείται Myth 2, αλλά πιστεύω ότι είναι περισσότερο add-on παρά sequel. Το gameplay είναι σχεδόν κατά 100% ίδιο (κάτι όχι αναγκαστικά άσχημο, απλώς από προσωπική εμπειρία, επειδή είχα παίξει... μέχρι θανάτου το πρώτο Myth, βαρέθηκα το Soulblighter πολύ πιο γρήγορα διότι δεν προσφέρονταν παρά ελάχιστες νέες εμπειρίες), το interface δεν περιέχει σημαντικές βελτιώσεις, ακόμα και τα speeches των μονάδων που έχουν διατηρηθεί από το πρώτο Myth είναι ίδια (έχουμε και κάποιο φετίχ με τον ήχο, πειράζει δηλαδή;).



King Alric vs Soulblighter. Η τελική αναμέτρηση; Και εγώ έτσι νόμιζα και άρχισα τους πανηγυρισμούς, αλλά δυστυχώς υπάρχει ακόμα ένα σενάριο. Υπομονή!

Θα αναρωτηθείτε πού βρίσκεται το πρόβλημα. Θα σας απαντήσω θέτοντας απλώς δύο ερωτήματα: Πόσο κοστίζουν συνήθως ένα add-on και ένας νέος τίτλος (αναφέρομαι πάντα σε original τίτλους); Πώς είναι δυνατόν ένα sequel που μοιάζει ΑΠΕΛΠΙΣΤΙΚΑ με τον προκάτοχό του να κρατηθεί στο χρόνο, τουλάχιστον για αυτούς που είχαν ασχοληθεί πολύ με τον αρχικό τίτλο;

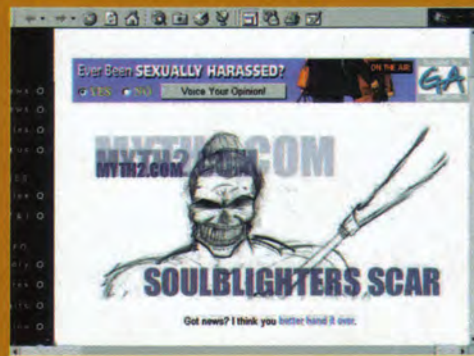
Συνολικά πρόκειται για ένα πολύ καλό game, από τα καλύτερα που θα βρείτε αυτή την εποχή στην κατηγορία strategy, αλλά όχι τόσο καλό όσο ήλπιζα. Απλώς βελτιώνει τα θετικά και κάποιες ατέλειες του αρχικού Myth, ενώ αφήνει ανέγγιχτα τα σημαντικά ελαττώματά του, όπως το σύστημα χειρισμού των 3D χαρτών και τον υπερβολικά μεγάλο χρόνο (τουλάχιστον σε έναν 200άρη με 64 -αν είναι δυνατόν- MB RAM) φορτώματος ενός saved game.

Οι φανατικοί οπαδοί του Myth δεν συντρέχει κανένας λόγος να μην αποκτήσουν το Myth 2. Αν δηλαδή οτιδήποτε φέρει το όνομα Myth είναι ικανό να σας προκαλέσει ρίγη συγκίνησης, τότε τι κάθεστε... Το Soulblighter είναι βελτιωμένο, με ανώτερο multiplayer, μοναδικά 3D γραφικά, νέα units και συνολικά καλύτερο gameplay. Αφήστε που με τον map editor σας δίνεται η δυνατότητα να συνθέσετε τις μάχες των ονείρων σας (το πιο πετυχημένο στοιχείο του πακέτου είναι αδιαμφισβήτητα ο map editor).

Σίγουρα το Soulblighter δεν θα προκαλέσει ανάλογο θόρυβο με αυτόν του προγόνου του, αλλά έχω την εντύπωση ότι απευθύνεται κυρίως στους -πολλούς- οπαδούς του Myth, τους οποίους θα γοητεύσει. PC

ΤΟ MYTH 2 ΣΤΟ INTERNET

Η ...ασπρόμαυρη σελίδα του Myth 2 βρίσκεται στη διεύθυνση www.Myth2.com. Επίσης από το site της Bungie (www.bungie.com) μπορείτε να κατεβάσετε το demo του παιχνιδιού.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	89
ΑΝΤΟΧΗ	82

85



Πολύ καλό, αλλά περίμενα περισσότερα.

THIEF
THE DARK PROJECT

Πώς να περιγράψεις το όνειρο;
Πώς να μιλήσεις για κάτι που τις περισσότερες φορές δεν μπορείς να αντιληφθείς, να δεις;
Ποιος γνήσιος adventurer δεν έχει ποθήσει το ρόλο του κλέφτη, αφού πρόκειται για έναν χαρακτήρα ο οποίος στηρίζεται κατεξοχήν στην ευφυΐα και όχι στη δύναμη, κάτι που δεν ισχύει για έναν πολεμιστή ή για έναν μάγο που κάνει χρήση των spells του;
Επιτέλους, ένα παιχνίδι στο πλαίσιο του οποίου η ουσία δεν είναι το πόσους θα σκοτώσεις, αλλά το πώς θα περάσεις απαρατήρητος, το πώς θα ξεγλιστρήσεις, μαθαίνοντας να ζεις στον κόσμο των σκιών.
Χωρίς άλλη προειδοποίηση, αν είναι να αγοράσετε αυτές τις μέρες ένα παιχνίδι, τρέξτε να προλάβετε. Και αυτό γιατί μπορεί το Thief: The Dark Project να έχει ήδη εξαντληθεί...
Αφιερωμένο εξαιρετικά στον Johny the Thief, γνωστό και ως μακρυχέρη, κουμπάρο, πετούγια, ξυραφάκια κ.ά., τον άνθρωπο που φροντίζει να ξαλαφρώνει καθημερινά τις τσέπες μας από τα περιττά υπάρχοντά τους.

ΕΤΑΙΡΙΑ
LOOKING GLASS STUDIOS/EIDOS INTERACTIVE (http://www.lglass.com/)

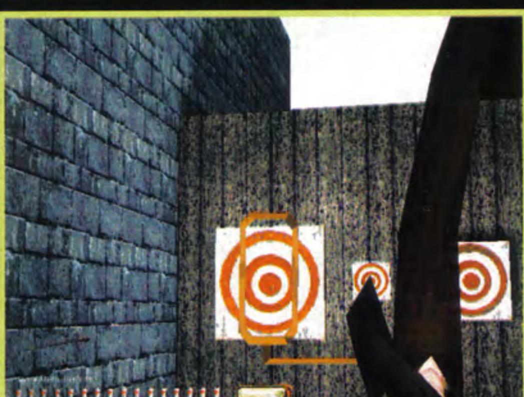
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 200MHz ή Pentium στα 166MHz αλλά με 3D card, 32MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, 16bit color SVGA κάρτα γραφικών με DirectX συμβατούς drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα με DirectX συμβατούς drivers ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 60MB στο σκληρό δίσκο.

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι που περιλαμβάνει ένα CD μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ το εισάγει στη χώρα μας η Grup Multimedia.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Όσοι παρακολουθείτε όλα αυτά τα χρόνια τα άρθρα μου θα πρέπει να ξέρετε ότι η Looking Glass Studios (παλιότερα ονομαζόταν Looking Glass Technology) έχει δημιουργήσει μερικά από τα πιο προσφιλή μου παιχνίδια. Για να γίνω πιο σαφής, είναι η μοναδική εταιρία της οποίας και οι τρεις τίτλοι που μέχρι σήμερα έχει διαθέσει στην κυκλοφορία στο χώρο των adventure/role playing games εντάσσονται στα δέκα καλύτερα παιχνίδια που έχω παίξει σε PC. Ο λόγος, φυσικά, για τα Ultima Underwrold 1 και 2 και το System Shock.


Ενώ εξασκείσαι στο τόξο.

Τα δύο πρώτα είναι RPGs ενός χαρακτήρα, βασισμένα στον κόσμο της Britania, καθώς κυκλοφόρησαν από την Origin. Πρόκειται για πρωτοποριακές δημιουργίες, αφού είναι τα πρώτα που παρουσίασαν user interface βασισμένο στην πλήρως περιστροφική (κατά 360 μοίρες, γύρω από τον εαυτό του) κίνηση του χαρακτήρα και όχι μόνο: Μπορούσες να δεις ψηλά, χαμηλά, να ανέβεις σε αντικείμενα που μετακινούσες, ώστε να φτάσεις κάπου αλλού, να κολυμπήσεις, να πετάξεις με τη βοήθεια ειδικών spells και τόσα


Ενώ εξασκείσαι στο ξίφος.

άλλα. Από αυτά τα παιχνίδια δανείστηκαν το βασικό interface τους τα Doom και Quake, χωρίς όμως να μπορέσουν ακόμη και τώρα να παρουσιάσουν τον πλούτο της αλληλεπίδρασης με τον περιβάλλοντα χώρο που είχαν τα δύο Ultima Underworld. Με τα εξαιρετικά σενάρια που διέθεταν αλλά και τη μοναδική δράση τους, αποτελούν δύο από τα κορυφαία RPGs όλων των εποχών - για εμένα τα δύο καλύτερα που έχω παίξει μέχρι σήμερα.

Το System Shock έγραψε και αυτό τη δική του ιστορία, αφού προηγήθηκε κατά πολύ της εποχής του. Στην πράξη είναι το



Στο τέλος της εκπαίδευσής σου, μόλις ανοίξεις την τελευταία πόρτα, τρέξε στο τραπέζι και πάρε το δεξί αντικείμενο.

πρώτο action/adventure που κυκλοφόρησε και το οποίο ανταποκρίνεται απόλυτα στον τίτλο αυτό. Σχεδόν το σύνολο του ξένου Τύπου το παρουσίασε ως adventure/RPG, χωρίς ωστόσο να έχει σχέση με αυτά ούτε στο ελάχιστο. Το παιχνίδι αυτό συνδύαζε με έναν 100% πρωτότυπο τρόπο τα βασικά στοιχεία ενός γνήσιου adventure game και ενός αυθεντικού first-person shooter. Για να διευκολύνει και τις δύο αυτές πλευρές, επέτρεπε στο χρήστη να παίξει ανάλογα με τα γούστα του. Οι



Στα ορυχεία.

μεν adventurers μπορούσαν, αν ήθελαν, μέσω ειδικής επιλογής να μη δέχονται τα πυρά των εχθρών τους, οι δε action gamers να έχουν όση βία και πυροβολισμό άντεχαν η καρδιά και τα αντανακλαστικά τους. Αυτό, όμως, που κατά τη γνώμη μου έκανε το παιχνίδι να ξεχωρίζει ήταν η εκπληκτική παρουσίαση του σεναριακού background. Η πραγματική ιστορία αποκαλύπτεται σιγά σιγά με τρόπο που όμοιό του δεν έχω συναντήσει σε κανένα παιχνίδι έως σήμερα. Και φυσικά διαθέτει τον τελειότερο "κακό" που έχετε ποτέ απαντήσει σε αντίστοιχο παιχνίδι, τον περίφημο υπερ-υπολογιστή Shodan, τον οποίο πρέπει να νικήσετε σε ένα από τα πιο ονειρεμένα και ψυχεδελικά φινάλε.

Η Looking Glass Studios είχε σωπάσει για πολύ καιρό μετά την κυκλοφορία των Flight Unlimited 1 και 2. Σχεδιάζοντας, όμως, την περίφημη Dark Engine αποφάσισε τη δημιουργία και την κυκλοφορία του Thief: The Dark Project. Ενα ακόμη 100% πρωτότυπο παιχνίδι, που έρχεται να ταράξει τα λιμνάζοντα ύδατα του χώρου και να δείξει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο ότι αυτό που μετράει είναι οι πρωτότυπες ιδέες, κάτι που δυστυχώς οι περισσότερες εταιρίες σήμερα έχουν ξεχάσει, γεγονός από τα πλέον σημαντικά αναφορικά με την κρίση που ανά τον κόσμο διέρχεται ο χώρος των computer games.

Αν το βραβείο πρωτοτυπίας για τις παραγωγές της δινόταν μόνο σε μία εταιρία, σίγουρα θα πήγαινε στη Looking Glass Studios.

ARCADE/ADVENTURE 'H RPG;

Το σίγουρο είναι ότι γύρω από το Thief θα ανάψει μεγάλη συζήτηση με αντικείμενο το είδος του παιχνιδιού που αντιπροσωπεύει. Σίγουρα δεν είναι ούτε Tomb Raider ούτε King's Quest: Mask of Eternity, αν και αρχικά είχε δοθεί ανάλογη εντύπωση κυρίως από δημοσιεύματα του ξένου ειδικού Τύπου.

Από τη μεριά μου ξεκαθαρίζω ότι για λόγους κυρίως τυπικούς κατατάσσεται στα arcade/adventure games, το θεωρώ δε ως το πιο γνήσιο RPG που έχω παίξει μέχρι σήμερα. Για να γίνω πιο κατανοητός πρέπει να ξεκαθαρίσω μερικά σημεία. Τι είναι τελικά ένα RPG; Μα, φυσικά, παιχνίδι ρόλων. Ομως, το γεγονός ότι τα RPGs στους υπολογιστές έχουν γίνει συνώνυμα της δημιουργίας και της ανάπτυξης χαρακτήρων περιπλέκει την κατάσταση και οπωσδήποτε μας απομακρύνει από τη βασική ερμηνεία του όρου. Αν όλα αυτά ισχύουν, τότε το Thief είναι το πιο γνήσιο



Προχωρώντας μέσα στους υπονόμους.

RPG που έχει εμφανιστεί, αφού κανένα άλλο μέχρι σήμερα δεν έχει δώσει έναν τόσο τέλειο χαρακτήρα, ένα τόσο πληθωρικό αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, έναν τόσο αληθινό και ρεαλιστικό ρόλο.

Αν RPG σημαίνει "υποδύομαι έναν ρόλο στο μάξιμουμ των χαρακτηριστικών του", τότε το Thief είναι το απόλυτο RPG μέχρι σήμερα: Σε καλεί να υποδυθείς έναν μεσαιωνικό κλέφτη και να δράσεις ως επαγγελματίας του είδους. Αν έστω και για λίγο απαρνηθείς το ρόλο σου, είσαι σχεδόν αμέσως νεκρός. Αυτό δεν το έχει κατορθώσει κανένα άλλο παιχνίδι μέχρι σήμερα. Επαναλαμβάνω, ωστόσο, ότι εδώ ο χρήστης δεν θα βρει ούτε δημιουργίες χαρακτήρων ούτε δυνατότητα ανάπτυξης των επιμέρους χαρακτηριστικών του.

ΟΙ ΤΥΠΟΙ ΤΩΝ ΒΕΛΩΝ

Στο παιχνίδι υπάρχουν επτά τύποι βελών που μπορείς να χρησιμοποιήσεις με το τόξο σου. Κάθε τύπος διαφέρει στο αποτέλεσμα της εκτόξευσής του και φυσικά στη γραφική παράστασή του. Τα επτά αυτά είδη είναι τα εξής:

1. BROADHEAD ARROWS
Είναι ο βασικός τύπος βελών και με αυτά σκοτώνεις τους εχθρούς σου. Διαγράφουν μια σχετικά καμπύλη τροχιά, γι' αυτό πρέπει να μάθεις να σημαδεύεις πιο ψηλά από το στόχο σου, ανάλογα φυσικά με την εκάστοτε απόσταση. Απαιτεί εξάσκηση η χρήση τους.

2. WATER ARROWS
Τα χρησιμοποιείς για να σβήνεις φωτιές ή να καθαρίζεις το αίμα των θυμάτων σου, ώστε να μην αφήνεις ίχνη. Αν συνδυαστούν με holy water, τότε γίνονται Holy Water arrows, με τα οποία μπορείς να σκοτώνεις ghosts και άλλα undead πλάσματα.

3. FIRE ARROWS
Τα βέλη αυτά προκαλούν μία μικρή έκρηξη. Χρησιμεύουν για να ανάβεις δαδιά, να δημιουργείς αντιπερισπασμό ή να σκοτώνεις εχθρούς. Εκτοξεύονται σε ευθεία γραμμή.

4. MOSS ARROWS
Τα χρησιμοποιείς για να καλύπτεις μεταλλικές επιφάνειες με βρύα, έτσι ώστε να μην ακούγονται τα βήματά σου, όταν περνάς πάνω από αυτές.

5. GAS ARROWS
Πολύ ακριβά βέλη, τα οποία δυστυχώς δεν είναι διαθέσιμα σε όλες τις αποστολές. Απελευθερώνουν ένα ειδικό αέριο, το οποίο θα ρίξει αμέσως αναίσθητο οποιονδήποτε βρεθεί εντός πεδίου. Πρόσεξε γιατί, αν είσαι πολύ κοντά στο στόχο σου, το αέριο μπορεί να προσβάλει και εσένα. Εκτοξεύονται σε ευθεία γραμμή.

6. NOISEMAKER ARROWS
Προκαλούν ένα μικρό θόρυβο στο σημείο όπου προσκρούουν, έτσι είναι πάρα πολύ καλά για τη δημιουργία αντιπερισπασμού. Πρόσεξε όμως γιατί, αν οι φρουροί βρουν/καταλάβουν τι προκάλεσε το θόρυβο, θα αρχίσουν να σε ψάχνουν.

7. ROPE ARROWS
Εκτοξευόμενα σε ξύλινες επιφάνειες απελευθερώνουν ένα σχοινί με το οποίο μπορείς να σκαρφαλώσεις. Το σχοινί θα παραμείνει στη θέση του, εκτός και αν εσύ το μαζέψεις, αφού ανέβεις.



Εξω από το ναό των Hammerite.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Garrett, ένας κοινός κλέφτης, και μία μέρα κάνεις ένα τραγικό λάθος. Χωρίς να το ξέρεις, επιχειρείς να κλέψεις ένα εκλεκτό μέλος του περίφημου "Guild of the shadowy thieves", περισσότερο γνωστού ως "Keepers". Φυσικά αυτός σε αντιλαμβάνεται αμέσως και σε πιάνει επ' αυτοφώρω. Ως master όμως του είδους που είναι, αντιλαμβάνεται επίσης τα ξεχωριστά προσόντα σου, το θάρρος αλλά και το ταλέντο σου. Καταλαβαίνει αμέσως ότι κρατά στα χέρια του ένα αληθινό "διαμάντι" και εξαρτάται από αυτόν να φέρει την πρωτόγονη τεχνική σου σε αντίστοιχο επίπεδο με το μεγάλο ταλέντο σου. Ετσι θα μάθεις ότι για σένα υπάρχει μόνο ένας κόσμος, αυτός των σκιών. Το τόξο και το blackjack (ειδικό όπλο-κλομπ των κλεφτών) θα γίνουν οι προεκτάσεις των χεριών σου. Χωρίς να το πολυκαταλάβεις θα οδηγηθείς σε έναν κόσμο ίντριγκας, μυστηρίου και φόνων. Μέσα από μία καταιγιστική δράση 12 ξεχωριστών αποστολών, θα πρέπει να σταματήσεις τον μυστηριώδη Constantine, που αρχικά σου αναθέτει την αποστολή να του βρεις ένα χαμένο αντικείμενο, το περίφημο "Eye". Δυστυχώς το περίφημο Guild της σιωπής δεν με αφήνει να πω περισσότερα για το θέμα αυτό.

Καλώς ήλθατε στον κόσμο των Thieves...

ΠΑΝΩ ΑΠ' ΟΛΑ ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Είναι το πρώτο παιχνίδι όπου η λεγόμενη τεχνητή νοημοσύνη (AI από το Artificial Inteligence), η οποία χαρακτηρίζει κυρίως την εξυπνάδα των αντιπάλων αλλά και το επίπεδο ρεαλισμού του αλληλεπιδραστικού κόσμου, κάνει θαύματα. Οι αντίπαλοι/εχθροί συμπεριφέρονται σαν πραγματικοί άνθρωποι. Συνομιλούν, σου απευθύνουν το λόγο στο δρόμο, αν σε δουν, αντιδρούν στους διάφορους ήχους/θορύβους που ξεχωρίζουν. Παραθέτω μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα ρεαλισμού των σκηνών:

Καθώς περπατάς, αν κατά λάθος κλωτσήσεις ένα μπουκάλι και σπάσει, θα κάνει τον ανάλογο θόρυβο, ενώ όσοι είναι εκεί γύρω θα σπεύσουν για να δουν τι συμβαίνει. Επίσης, παράγεται άλλος ήχος αν περπατάς σε κανονικό έδαφος και φυσικά άλλος πάνω σε μεταλλικά αντικείμενα. Αν κάποιος φρουρός σε αντιληφθεί, αμέσως θα καλέσει βοήθεια και τότε είσαι κυριολεκτικά χαμένος. Αν σκοτώσεις κάποιον και αφήσεις το πτώμα του στο έδαφος χωρίς να το κρύψεις, τότε κάποιος θα το αντιληφθεί και θα σημάνει συναγερμό.

Αν πληγώσεις κάποιον πάρα πολύ, τότε αυτός θα προσπαθήσει να ξεφύγει μήπως γλιτώσει, αντί να κάτσει εκεί για να δει το σίγουρο τέλος του. Αν παρακολουθείς κάποιους από σχετικά μικρή απόσταση για να μην τους χάσεις, πρέπει να είσαι πανέτοιμος να εξαφανιστείς μέσα στις σκιές των δρόμων, καθώς αυτοί θα γυρνούν κάθε τόσο για να δουν αν τους ακολουθεί κάποιος. Αν κάνεις τον παραμικρό θόρυβο, αμέσως θα στραφούν προς τα πίσω ψάχνοντας να βρουν από πού προήλθε ο θόρυβος αυτός. Οι αντίπαλοί σου θα εξερευνήσουν το χώρο αν εντοπίσουν κάπου αίματα ή δουν ανοικτή μία πόρτα που θα έπρεπε κανονικά να είναι κλειστή.

Το παιχνίδι θα σε εντυπωσιάσει με το ρεαλισμό του. Ξέχασε τα παιχνίδια που σου επιτρέπουν να προβείς σε μια σειρά μη ρεαλιστικών πράξεων για να κερδίσεις. Χαρακτηριστικά αναφέρω τα εξής: Ενας φρουρός στέκεται μπροστά από μία πόρτα από την οποία πρέπει να περάσεις. Μία εκδοχή είναι να προσπαθήσεις να περάσεις χρησιμοποιώντας τη μέθοδο των ακροδάχτυλων, γνωστή ως το περπάτημα της γάτας (stealth). Είναι τόσο κοντά όμως στην πόρτα που μάλλον θα σε αντιληφθεί. Μία άλλη εκδοχή είναι να του ρίξεις με το τόξο ένα βέλος. Το ζήτημα είναι ότι, αν αστοχήσεις, τότε σίγουρα θα σε αντιληφθεί αυτός ή κάποιος άλλος φρουρός. Αν πάλι τον πετύχεις και τον σκοτώσεις, πώς ξέρεις ότι πέφτοντας δεν θα τον ακούσει ένας άλλος φρουρός που μπορεί να είναι εκεί δίπλα και εσύ να μην τον βλέπεις από τη γωνία που βρίσκεσαι; Η λύση του σπαθιού ούτως ή άλλως δεν ενδείκνυται, μια και σχεδόν όλοι οι φρουροί είναι καλύτεροι ξιφομάχοι από σένα. Ισως αν τον χτυπούσες από πίσω με το blackjack να τα κατάφερνες, αλλά το ριψοκινδυνεύεις - και δεν βλέπεις κάποια σκιά για να κρύψεις το πτώμα. Τελικά, η πιο ενδεδειγμένη λύση ίσως είναι να δημιουργήσεις κάποιον αντιπερισπασμό, ώστε ο φρουρός -έστω και για λίγο- να εγκαταλείψει τη θέση του και εσύ να μπορέσεις να περάσεις απαρατήρητος από την πόρτα αυτή.



Οι μικρές ασπίδες κάτω αριστερά δείχνουν την κατάσταση της υγείας σου.

CHEATS

Στο CD του περιοδικού, στην επιλογή updates / patches, θα βρεις το αρχείο thief133.zip (10,218,109 Bytes) που κάνει update το παιχνίδι στη version 1.33. Αυτό το patch/update αρχείο έχει όμως και μία άλλη, πολύ σημαντική λειτουργία. Επιτρέπει στο χρήστη να έχει στη διάθεσή του τρία σημαντικά cheats. Ναι, σωστά διαβάζεις, τρία cheats και μάλιστα με τις ευλογίες της ίδιας της Looking Glass Studios. Τα cheats αυτά είναι τα εξής:

1. Mission Skipping

Οποτεδήποτε θέλεις, πατώντας ταυτόχρονα τα πλήκτρα "Control-Alt-Shift-End", δίνεις τέλος στην παρούσα αποστολή σου και περνάς κατευθείαν στην επόμενη. Ιδιαίτερα χρήσιμο αν κολλήσεις σε κάποια αποστολή και δεν μπορείς να συνεχίσεις. Με τα πλήκτρα αυτά, απλώς πας παρακάτω...

2. Money Cheat

Μπορείς να δώσεις στον εαυτό σου όσα χρήματα θέλεις, κάνοντας τα εξής: Ανοιξε με το Notepad το αρχείο "dark.cfg." που είναι μέσα στο κεντρικό directory του παιχνιδιού. Πρόσθεσε σε όποιο σημείο θέλεις τη γραμμή "cash_bonus XXXX", όπου XXXX βάλε όποιο νούμερο επιθυμείς. Ετσι, θα μπορείς πολύ εύκολα να αγοράσεις όλα τα αντικείμενα που σε ενδιαφέρουν σε κάθε αποστολή.

3. Starting Mission

Μπορείς να κάνεις το παιχνίδι να ξεκινά από όποια αποστολή θέλεις και όχι μόνο από τη Lord Bafford's Manor. Πώς γίνεται αυτό; Απλώς άνοιξε με το Notepad το αρχείο "dark.cfg." που είναι μέσα στο κεντρικό directory του παιχνιδιού. Πρόσθεσε σε όποιο σημείο θέλεις τη γραμμή "starting_mission X", όπου X ο αριθμός της αποστολής από την οποία θέλεις να ξεκινάς. Σημειωτέον ότι υπάρχουν συνολικά 12 αποστολές και επειδή η πρώτη είναι αυτή από την οποία ξεκινά ούτως ή άλλως το παιχνίδι, εσύ πρέπει να βάλεις έναν αριθμό από το 2 έως το 12. Τώρα πια όποτε επιλέξεις New Game, θα ξεκινάς από την αποστολή που έχεις ορίσει.

Στο Thief πρέπει να αντιδράς με το σωστό τρόπο. Μην ξεχνάς ούτε λεπτό ότι είσαι επαγγελματίας κλέφτης σε ένα εχθρικό περιβάλλον. Αν το ξεχάσεις έστω και λίγο, πέρασε να σου πάρω τα μέτρα...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι τα καλύτερα που έχω δει. Δίνεται βαρύτητα στη λειτουργικότητά τους κι όχι στην όποια προσπάθεια εντυπωσιασμού, αφού υποχρεωτικά πρέπει να δημιουργούν ένα περιβάλλον όπου θα μπορεί να δράσει ένας κλέφτης. Δύο πράγματα όμως θα ξαφνιάσουν. Το πρώτο είναι το τρομερό παιχνίδισμα που γίνεται με τις σκιές, κάτι που σίγουρα δεν έχεις ξαναδεί σε κανένα παιχνίδι. Μην ξεχνάς όμως ότι οι σκιές είναι ο κόσμος σου. Το δεύτερο που ξεχωρίζει είναι οι ενδιάμεσες σκηνές (cut scenes). Πρόκειται για εκπληκτικά hand-made γραφικά, τα πιο ψυχεδελικά που έχω δει σε computer game.

Πρόκειται για ένα 100% πρωτότυπο παιχνίδι, που έρχεται να ταράξει τα λιμνάζοντα ύδατα του χώρου και να δείξει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο ότι, αν κάτι μετράει, αυτό είναι οι πρωτότυπες ιδέες.

Ο ήχος του Thief είναι εξαιρετικός. Εχει άμεση σχέση με τον περιβάλλοντα χώρο, ίσως μάλιστα, για την εξασφάλιση ακόμη μεγαλύτερου ρεαλισμού, θα έπρεπε να μην υπήρχε καθόλου background μουσική. Τα ηχητικά εφέ είναι φανταστικά και δημιουργούν μία ατμόσφαιρα που θα σε ξετρελάνει. Ειδικά ο ήχος των βημάτων, που γίνεται όλο και πιο δυνατός καθώς πλησιάζουν στο σημείο όπου είμαι κρυμμένος...

Σημειωτέον, για όσους ενδιαφέρονται, ότι το παιχνίδι υποστηρίζει τις 3D accerlarator κάρτες γραφικών. Εγώ πάντως εξακολουθώ να έχω την παλιά Millennium 1 με τα 2MB μνήμης.

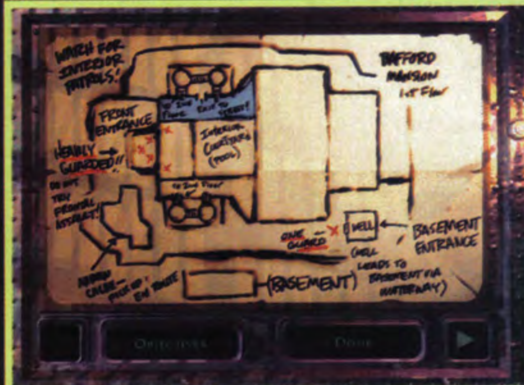
Το interface του παιχνιδιού αποτέλεσε σπαζοκεφαλιά μέχρι να το συνηθίσω. Δυστυχώς μάλιστα το μεταφρασμένο στα ελληνικά manual του Thief, εκτός από τα λάθη που περιέχει, δεν βοηθά το χρήστη να κατανοήσει εύκολα το χειρισμό του.

Η Dark Engine που έχει φτιάξει η Looking Glass επιτρέπει περιστροφική κίνηση 360 μοιρών, να κοιτάς κάτω ή πάνω, να τρέχεις, να πηδάς, να σκαρφαλώνεις, να κολυμπάς, να πολεμάς και πολλά άλλα. Το μόνο θετικό είναι ότι μπορείς να αλλάξεις τη λειτουργία των διάφορων πλήκτρων κατά τα δικά σου πρότυπα. Βρήκα εξαιρετικά δύσκολο το να κατεβαίνω σε ή ανεβαίνω από υπονόμους χρησιμοποιώντας κάθετες σιδερένιες σκάλες, το να πιάνομαι από τα σχοινιά, ενώ δεν μπόρεσα να χωνέψω τον τρόπο με τον οποίο παίρνεις ή χρησιμοποιείς τα αντικείμενα. Θα μπορούσαν όλα αυτά να έχουν γίνει πιο απλά και με τη λειτουργία ειδικών πλήκτρων. Ετσι λοιπόν, για να επιτεθείς με το ξίφος σου (το τραβάς με το πλήκτρο 1), πρέπει να κάνεις τα εξής: Πας το ξίφος στ' αριστερά του εχθρού σου και χτυπάς οριζόντια και από αριστερά, πας το ξίφος στα δεξιά του εχθρού σου και χτυπάς οριζόντια και από δεξιά, πας το ξίφος πάνω από το κεφάλι του εχθρού σου και χτυπάς κάθετα και από πάνω.

Για να επιτεθείς με το τόξο (το τραβάς με το πλήκτρο 3), πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse και το κρατάς πατημένο μέχρι να εμφανιστεί το τόξο. Αν θέλεις τώρα χτυπάς ή περιμένεις λίγο ακόμη με πατημένο το πλήκτρο του mouse για να κάνεις Zoom In στο στόχο για ακόμη καλύτερη βολή.



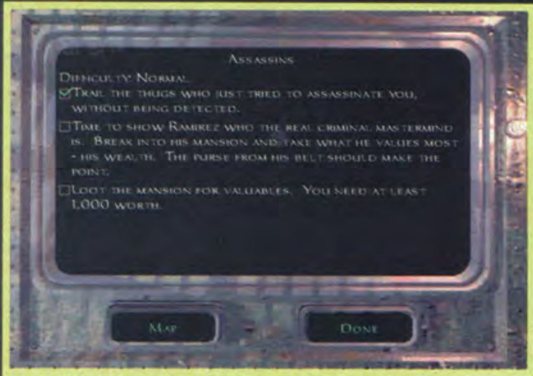
Δείγμα των χαρτών του παιχνιδιού.




Κολυμπώντας στο νερό. Οταν είσαι κάτω από την επιφάνεια, στην κάτω δεξιά γωνία θα εμφανίζονται φουσκάλες που θα δείχνουν πόση αναπνοή έχεις ακόμη.

Η κίνηση γίνεται με τα arrow πλήκτρα. Μπροστά πας με το UP arrow πλήκτρο, ενώ με το LEFT arrow στρίβεις προς τα


Σημαδεύοντας και σκοτώνοντας έναν φρουρό. Εν συνεχεία μεταφέρεις το πτώμα του για να μην το βρούνε.



Δείγμα των οδηγιών μίας αποστολής σου. Με πράσινο είναι τσεκαρισμένο το τι έχεις καταφέρει.

αριστερά όσο θέλεις και με το RIGHT arrow προς τα δεξιά.

Προκειμένου να κατέβεις στους υπονόμους, πρέπει ο χαρακτήρα σου να βρεθεί στην κατάλληλη γωνία. Θα το καταλάβεις από το ότι μόνος του θα κινηθεί ελαφριά. Πρόσεξε γιατί το ίδιο ισχύει για τα σχοινιά που κρέμονται μπροστά σου, όταν πρόκειται να κατέβεις φυσικά. Και στις δύο αυτές περιπτώσεις απλώς πρέπει να κοιτάς προς τα κάτω (Page Down) και μετά να κινηθείς με τα arrow πλήκτρα προς την κατεύθυνση που θέλεις. Θέλει αρκετή εξάσκηση μέχρι να το συνηθίσεις.

Αν είσαι κάτω και θέλεις να ανέβεις, τότε πρέπει να κάνεις τα εξής: Πρώτα πατάς το πλήκτρο Spacebar για να πιαστείς από τη σκάλα, εν συνεχεία κοιτάς προς τα πάνω (Page UP) και πατάς το UP arrow πλήκτρο για να ανέβεις!!!

Στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης υπάρχουν 16 μικρές ασπίδες που αντιπροσωπεύουν την υγεία σου. Ακριβώς κάτω και στη μέση βρίσκεται ένα μικρό πετράδι, το οποίο δείχνει αν γίνεσαι αντιληπτός ή όχι. Αν είναι φωτεινό σημαίνει ότι σε βλέπουν, ενώ αν είναι σκοτεινό ότι δεν μπορούν να σε δουν.

Το inventory εμφανίζεται πατώντας το πλήκτρο TAB στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Οταν εμφανίσεις το αντικείμενο που θέλεις να χρησιμοποιήσεις, πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse για να το επιλέξεις. Για να πάρεις ένα αντικείμενο κοιτάς προς αυτό ώστε να έρθει περίπου στο κέντρο της εικόνας. Τότε το αντικείμενο θα φωτιστεί. Τώρα, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse το παίρνεις (δεν μπορούσαν να βρουν άραγε κάτι πιο απλό;). Γενικά το δεξί πλήκτρο του mouse σημαίνει κάτι σαν ACT, δηλαδή πάρε, άνοιξε την πόρτα (επίσης πρέπει πρώτα να την έχεις φέρει στο κέντρο της οθόνης ώστε να φωτιστεί) κ.λπ.

Πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεις το ειδικό menu με τα Saves, τα Load και τις διάφορες άλλες ρυθμίσεις, ακόμη και αυτές του χειρισμού με τα πλήκτρα. Τέλος, κάνεις AUTOSAVE με το πλήκτρο F11, AUTOLOAD με το F12, ενώ με το πλήκτρο F10 τραβάς φωτογραφίες του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Thief είναι μοναδική, κάτι που οφείλεται σε τρεις βασικά λόγους: στο μοναδικό περιβάλλον με τους παράξενους φωτισμούς, στο φοβερό ρεαλισμό του παιχνιδιού με ό,τι αυτό συνεπάγεται και, τέλος, στα εκπληκτικά ηχητικά εφέ, που μπορούν να σου πάρουν τα μυαλά όπως ήχοι βημάτων, φωνές, τριξίματα κ.λπ.

Η δράση του είναι έξυπνα σχεδιασμένη

ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΡΟΣΕΧΕΙ ΕΝΑΣ THIEF

ΤΟ ΒΑΔΙΣΜΑ ΤΗΣ ΓΑΤΑΣ

Το πρώτο και κυριότερο χαρακτηριστικό ενός καλού κλέφτη, ο καλύτερος τρόπος για να αποφύγεις μία μάχη, είναι να χρησιμοποιήσεις τη stealth ικανότητά σου, γνωστή ως το "βάδισμα της γάτας".

Ο γενικός κανόνας είναι ότι, αν οι εχθροί δεν σε ακούσουν να πλησιάζεις, δεν θα ανησυχήσουν και έτσι δεν θα αρχίσουν να ψάχνουν από πού προέρχεται ο θόρυβος. Αυτό ισχύει απόλυτα στις περιπτώσεις που οι φρουροί έχουν γυρισμένη την πλάτη τους προς τα σένα.

Χρειάζεται μεγάλη προσοχή γιατί ο ήχος λειτουργεί σωστά στο παιχνίδι και ο θόρυβος ακούγεται σε αρκετή απόσταση, ενώ διαφορετικές επιφάνειες εδάφους παράγουν διαφορετικούς ήχους. Ειδικά σε μεταλλική επιφάνεια το βάδισμά σου προκαλεί πολύ θόρυβο. Ο καλύτερος τρόπος για να αντιμετωπίσεις τις επιφάνειες του εδάφους που κάνουν θόρυβο είναι τα Moss βέλη, διαφορετικά πρόσεχε κάθε βήμα σου - πρέπει να είναι πολύ αργό και σταθερό.

Ο ΑΙΦΝΙΔΙΑΣΜΟΣ

Ενα από τα βασικά χαρακτηριστικά του κλέφτη είναι ο απόλυτος αιφνιδιασμός. Αν ένας φρουρός δεν σε έχει αντιληφθεί, ο βαθμός ετοιμότητάς του θα είναι πολύ μειωμένος. Στην περίπτωση αυτή, τις περισσότερες φορές, αρκεί ένα απλό χτύπημα με το ξίφος ή μία καλοζυγισμένη βολή με το τόξο σου για να τον βγάλεις από τη μέση. Ακόμη και ένα χτύπημα με το blackjack σου, το αγαπημένο όπλο των κλεφτών, θα είναι αρκετό για να εξουδετερώσεις έναν φρουρό που δεν είναι σε εγρήγορση.

Η ΕΠΙΘΕΣΗ ΑΠΟ ΨΗΛΑ

Τα Rope βέλη δεν λειτουργούν μόνο ως ένα μέσο για να σκαρφαλώνεις σε κάποιο μέρος που βρίσκεται ψηλά. Ενα από τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά τους είναι ότι σου επιτρέπουν να βρεθείς πιο ψηλά από τους εχθρούς σου. Γιατί όμως κάτι τέτοιο είναι τόσο σημαντικό; Διότι η πλειονότητα των εχθρών κοιτάνε ή ψάχνουν για κάτι ή κάποιον που είναι στο ίδιο επίπεδο με αυτούς. Σχεδόν κανείς δεν κοιτάει προς τα πάνω. Ετσι, είναι πολύ εύκολο να τους σκοτώσεις, ακόμη και αν κάποιος εχθρός σε έχει αντιληφθεί, διότι πολύ απλά δεν μπορούν να σε αγγίξουν.

ΤΟ ΣΚΟΤΑΔΙ

Το δεύτερο, κυριότερο συστατικό ενός καλού κλέφτη είναι να χρησιμοποιεί το σκοτάδι ή τις σκιές που δημιουργούνται από τον ημιτελή φωτισμό. Το να χρησιμοποιείς την ικανότητά σου να κρύβεσαι στις διάφορες σκιές, όταν δηλαδή ο δείκτης φωτεινότητας που υπάρχει στο μέσον της κάτω μεριάς της οθόνης είναι σχεδόν μαύρος, είναι από τις πιο σημαντικές κινήσεις σε ολόκληρο το παιχνίδι. Αν παραμείνεις στο σκοτάδι, ο εχθρός δεν θα μπορεί να σε δει, άρα και να σου επιτεθεί, ακόμη και αν σε έχει αντιληφθεί από κάποιον θόρυβο που έχεις κάνει. Γι' αυτό ακριβώς και ένα από τα πιο σημαντικά όπλα σου είναι τα Water βέλη. Με αυτά μπορείς να σβήνεις τα διάφορα δαδιά που υπάρχουν για το φωτισμό των χώρων, δημιουργώντας έτσι, ακόμη και στις φωτισμένες περιοχές, μέρη όπου μπορείς να κρυφτείς με ασφάλεια.

ΚΛΕΒΟΝΤΑΣ

Καλά, τι κλέφτης είσαι αν δεν κλέβεις πολύτιμα αντικείμενα από τους χώρους που θα επισκέπτεσαι; Αυτό σε συνδυασμό με την ικανότητα να περνάς απαρατήρητος είναι το κύριο χαρακτηριστικό ενός κλέφτη. Στις περισσότερες αποστολές θα σου ζητηθεί, εκτός από το βασικό σκοπό που συνήθως είναι να βρεις και να πάρεις κάποιο σημαντικό αντικείμενο, να κλέψεις και μία ποσότητα πολύτιμων αγαθών, κάτι πολύ σημαντικό, γιατί όσο περισσότερο κλέβεις τόσο περισσότερα αντικείμενα θα μπορέσεις να αγοράσεις, έτσι ώστε να είσαι καλύτερα εξοπλισμένος στην επόμενη αποστολή σου.

ΤΙ ΝΑ ΚΟΥΒΑΛΑΣ

Αν ξεκινώντας έχεις περίπου δύο healing potions, το πιο πιθανό είναι ότι δεν θα χρειαστείς να πάρεις άλλα. Πρόσεξε όμως μην ξεκινήσεις ποτέ μία αποστολή χωρίς να κουβαλάς κάποια από αυτά. Επίσης, σε κάθε αποστολή δεν θα χρειαστείς περισσότερα από 2 Rope arrows, διότι ειδικά αυτά τα βέλη μπορείς να τα ξαναχρησιμοποιήσεις. Οποτε μπορέσεις εξοπλίσου με Water και Moss arrows. Θα διευκολύνουν εξαιρετικά την αποστολή σου.



Το κόκκινο βέλος της πυξίδας δείχνει πάντοτε το Βορρά.

και περιλαμβάνει 12 βασικές αποστολές σε συνδυασμό με πληθώρα μικρότερων quests. Οι 12 αυτές αποστολές αντιστοιχούν σε 12 επίπεδα, σε γενικές γραμμές διαφορετικά το ένα από το άλλο (μου άρεσαν τα επίπεδα που είχαν ανθρώπους ως εχθρούς, ενώ η τρίτη αποστολή ήταν λίγο εκνευριστική).

Κάθε αποστολή ξεκινά με τη διήγηση του τι έχει συμβεί και τι ακριβώς πρέπει να κάνεις, ενώ αμέσως μετά περνάς στην οθόνη όπου μπορείς να αγοράσεις διάφορα χρήσιμα αντικείμενα, ανάλογα με το πόσα χρήματα έχεις μαζέψει. Στο τέλος κάθε αποστολής μπορείς να δεις έναν πίνακα με τα στατιστικά στοιχεία που την αφορούν, τι και πόσο έκλεψες, πόσους σκότωσες. Καθοριστικής σημασίας είναι η ύπαρξη του χάρτη κάθε αποστολής, στον οποίο βλέπεις πού βρίσκεσαι κάθε στιγμή. Ο χάρτης αυτός ενεργοποιείται με το πλήκτρο M.

Μία ακόμη πρωτοτυπία του παιχνιδιού έγκειται στο ότι ο βαθμός δυσκολίας των επιπέδων δεν έχει να κάνει με περισσότερους και πιο δύσκολους εχθρούς αλλά με όλο και πιο σύνθετες αποστολές που πρέπει να φέρεις σε πέρας.

Το παιχνίδι ξεκινά με το Training Level, στο οποίο εξοικειώνεσαι σε μεγάλο βαθμό με το χειρισμό του παιχνιδιού. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα.

Γενικά η δράση είναι πλούσια και θα ικανοποιήσει όλους όσοι αναζητούν κάτι το διαφορετικό. Πρόσεξε όμως γιατί στα τελευταία επίπεδα το παιχνίδι γίνεται ιδιαίτερα δύσκολο.



Το ζήτημα είναι να βρίσκεις τρόπους να περνάς τους φρουρούς χωρίς να χρειάζεται να πολεμάς.

ΤΙ ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ

Πρώτα απ' όλα βρήκα πολύ δύσχρηστο το χειρισμό σχεδόν σε όλα τα επίπεδα, από το πώς πιάνεται κάποιος για να κατέβει από ένα σχοινί που βρίσκεται μπροστά του, μέχρι το πώς βγαίνει από το νερό ή το πώς χρησιμοποιεί τα διάφορα αντικείμενα. Δεν ξέρω γιατί αλλά πιστεύω ότι ανεξήγητα έχουν μπερδέψει πολύ τα πράγματα.

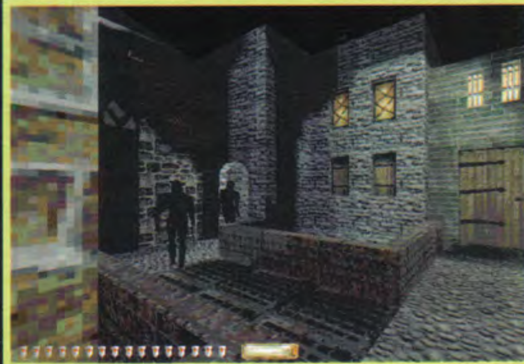
Δεύτερον, είναι ενοχλητικό να μην μπορείς να μεταφέρεις τα χρήματα που έχεις κερδίσει από μία αποστολή σε μία άλλη. Το πρόγραμμα επιτρέπει να τα ξοδέψεις μόνο στην αμέσως επόμενη αποστολή, αλλιώς τα χάνεις. Ε, αυτό δεν μπόρεσα να το καταλάβω.

Τέλος, θα ήθελα να υπήρχε η δυνατότητα να επιλέγει ο παίκτης ποιο όνομα θα δίνει στα διάφορα saves. Το ότι παίρνουν αυτόματα το όνομα της αποστολής στην οποία βρίσκεσαι δεν προσφέρει τίποτα, καθώς πάλι δεν μπορείς να ξεχωρίσεις ποιο ακριβώς save είναι.

ΤΕΛΙΚΗ ΓΝΩΜΗ

Το παιχνίδι αξίζει αναμφισβήτητα το ειδικό βραβείο/σήμα του περιοδικού. Είναι το πρώτο που σε ανταμείβει όχι για το αν σκοτώνεις οποιονδήποτε βλέπεις, αλλά για το αν μπορείς να προχωρήσεις την αποστολή σου, αποφεύγοντας τους εχθρούς σου, στο βαθμό που είναι δυνατόν φυσικά κάτι τέτοιο.

Η δράση του είναι πλούσια και τα επίπεδα αρκετά μεγάλα σε διάρκεια, προσφέροντας πολλές ώρες ψυχαγωγίας. Τα τρία επίπεδα δυσκολίας επιτρέπουν στο χρήστη να ξαναπαίξει το Thief, αφού ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας τα παιχνίδια παρουσιάζουν σημαντικές διαφορές μεταξύ τους.



Παρακολουθώντας τους δολοφόνους που πηγαίνουν στο σπίτι του Romirez.



Μα τι βλέπω, ακόμη διαβάζεις; Σήκω και τρέξε να το αγοράσεις αμέσως, μη χάνεις χρόνο. Ακόμη εδώ είσαι; Πρόσεξε μόνο κάποιον που εμφανίστηκε ξαφνικά από πίσω σου και κρατά ένα... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	95
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΔΡΑΣΗ	90

96



Ενα από τα πιο πρωτότυπα παιχνίδια των τελευταίων χρόνων. Μαθαίνετε να ζείτε με τις σκιές και να αξιοποιείτε και το τελευταίο εκατοστό τους, ώστε να περνάτε απαρατήρητοι. Σκοπός σας είναι να φέρετε σε πέρας μία σειρά αποστολών με το λιγότερο δυνατό κόστος. Προσέξτε όμως: Οχι μόνο δικό σας κόστος (π.χ. σε ενέργεια), αλλά και των αντιπάλων σας! Ενας τίτλος που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός φίλου του είδους.

FALCON 4.0

Ύστερα από περίπου πέντε χρόνια ανάπτυξης, το περιβόητο και πολυαναμενόμενο Falcon 4.0 της Microprose ανέβηκε στα ράφια των καταστημάτων. Κατά καιρούς πολλά έχουν γραφτεί και ειπωθεί για τον εν λόγω τίτλο στα περιοδικά και κυρίως στις σελίδες του Internet. Φυσικά δεν μπορούσε να ξεφύγει από τα... χμ... λαγωνικά του "PC Master". Συνεπώς, καθίστε αναπαυτικά στην πολυθρόνα σας και ας δούμε τι έχει να μας παρουσιάσει ο κατά πέντε χρόνια αργοπορημένος τίτλος.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@hotmail.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROPROSE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium-166, 32MB RAM,
4x CD-ROM,
SVGA με 2MB μνήμης και άνω,
175MB HDD,
Windows 95/98
ΔΙΑΘΕΣΗ
Τον τίτλο μάς διέθεσε η CD-MEDIA, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / **ΑΝΩΤΑΤΟ**

Το Falcon 4.0 σημαίνει τη συνέχεια μιας σχετικά επιτυχημένης σειράς flight sim τίτλων της γνωστής Microprose. Το Falcon 3.0 δεν είχε αφήσει άσχημες εντυπώσεις, οπότε η έκδοση 4.0 αναμενόταν με ενδιαφέρον. Πέρασε ο πρώτος χρόνος, πέρασε ο δεύτερος, ήρθε και ο τρίτος, και το παιχνίδι ακόμα δεν είχε βγει. Κουράστηκε πια ο κόσμος και ο Τύπος, και το θέμα άρχισε να ξεχνιέται. Εκεί λοιπόν που όλα είχαν ηρεμήσει, ξαφνικά το περασμένο καλοκαίρι η Microprose πανηγυρικά ανακοινώνει πως το φθινόπωρο του '98 θα κυκλοφορήσει το Falcon 4.0. Πάλι άρχισαν να φουντώνουν τα σενάρια και οι φήμες σχετικά με τη μορφή του τίτλου, ενώ οι servers στο Internet είχαν πάρει πάλι φωτιά - και δη εκείνος του Falcon 4.0 στα γραφεία της δημοφιλούς εταιρίας.

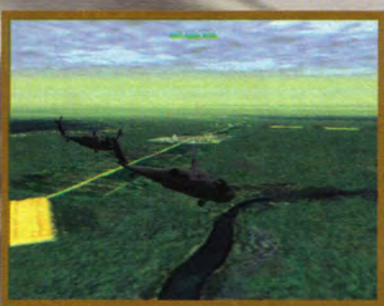
Πράγματι, αυτή τη φορά η "μαγική" συσκευασία με το λογότυπο Falcon 4.0 έκανε την εμφάνισή της στα ράφια των καταστημάτων των Ηνωμένων Πολιτειών και της Μεγάλης Βρετανίας, ενώ χωρίς ιδιαίτερη χρονοτριβή αρχίσαμε να το βλέπουμε και στην ελληνική αγορά μέσω της CD Media (δεν αναγράφεται πως πρόκειται για έκδοση προοριζόμενη για την Ασία - ακούς, φίλτατε Master;).

Ας προχωρήσουμε όμως στην ουσία του θέματος: Φυσικά πρόκειται για αεροπορικό προσομοιωτή (σώώώνα!), ο οποίος έχει να κάνει... ναι, σωστά μαντέψατε, με το F-16 Fighting Falcon. Από εκεί εξάλλου είναι εμπνευσμένος ο τίτλος του παιχνιδιού. Το Falcon 4.0 παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον μόνο και μόνο διότι πήρε τόσο πολύ χρόνο να βγει στην αγορά, οπότε η περιέργεια σχετικά με το περιεχόμενό του είναι μία καθ' όλα φυσική συνέπεια.

ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΛΟΙΠΟΝ;

Το πρώτο με το οποίο έρχεστε αντιμέτωποι είναι ένα ογκώδες και βαρύ κουτί. Μα καλά, πέτρες έχουν βάλει μέσα; Σαφώς η απάντηση είναι όχι. Υπάρχει όμως ένα βιβλίο 600 σελίδων(!) στο οποίο αναλύονται τα πάντα αναφορικά με το παιχνίδι και το αεροσκάφος. Εντούτοις οι υπεύθυνοι δεν περιορίστηκαν σε αυτό.

Θα βρείτε ακόμη ένα βιβλιαράκι για τους αρχάριους, έναν λεπτομερέστατο στρατιωτικό χάρτη της Κορέας -καθώς εκεί λαμβάνουν χώρα οι τρεις campaigns-, ένα Communications Handbook, που αποτελεί έναν πλήρη οδηγό για το multiplayer gaming, και ένα φύλλο δύο όψεων. Το τελευταίο στη μία όψη απεικονίζει ένα σχεδιάγραμμα του πληκτρολόγιου για το χειρισμό με τα πλήκτρα, ενώ στην άλλη έχει μια πλήρη λίστα με τα κουμπιά, τα οποία, πιστέψτε με, είναι πολλά. Αντικρίζοντας όλα τα προαναφερθέντα



Η συνοδεία των ελικοπτέρων αποτελεί συνήθη αποστολή.



Το F-15 σε όλο του το μεγαλείο.



Μια γεύση από τα ηλεκτρονικά του κόκπιτ.



Το A-10 πετά αρχοντικά προς το στόχο.



Αυτό το TU-16 μετρά τα τελευταία του δευτερόλεπτα.



Watch out for the tiger!

και χωρίς ακόμη να έχω εγκαταστήσει το παιχνίδι, έβγαλα το συμπέρασμα πως έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση σε αυτό που λέμε... προσομοίωση.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ/ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗ

Πράγματι, το χαρακτηριστικό που ονομάζουμε προσομοίωση συναντάται στον παρόντα τίτλο σε όλο το μεγαλείο του. Τρομακτική λεπτομέρεια τόσο στην πτήση και τις αντιδράσεις του αεροσκάφους όσο και (εδώ είναι το εκπληκτικό) στο κόκπιτ. Το να πετάξετε με το συγκεκριμένο αεροπλάνο μέσω του εν λόγω τίτλου δεν είναι εύκολη υπόθεση. Φυσικά, μέσα από τις ρυθμίσεις της επιλογής "Simulator" έχετε τη δυνατότητα να αυξομειώσετε το ρεαλισμό στην πτήση.

Προηγουμένως στάθηκα στην πληθώρα των πλήκτρων. Δεν αναφέρθηκα όμως στο γεγονός ότι όλες εκείνες τις λειτουργίες που επιτυγχάνετε με τα πλήκτρα μπορείτε να τις πραγματοποιήσετε και με το ποντίκι σας, πατώντας τους ανάλογους διακόπτες πάνω στο κόκπιτ. Αυτή η λειτουργία δεν είναι κάτι πρωτόγνωρο και συναντάται σε όλο και περισσότερους τίτλους, αλλά όχι σε τόσο εύρος και με τέτοια λεπτομέρεια - ούτε καν στα F-15 και IAF της Jane's, που διακρίνονται στο συγκεκριμένο τομέα. Το κόκπιτ δεν απεικονίζεται μόνο με το HUD και τις οθόνες του ραντάρ (MFD) από το μέσο και κάτω της οθόνης, αλλά με την κίνηση του ποντικιού μπορούμε να δούμε και να χρησιμοποιήσουμε όλα τα σημεία του.

Ενδιαφέρον παρουσιάζει και το μενού επιλογών. Εκεί, πέραν όλων των κλασικών options (Instant Action, Campaigns, Setup, Multiplayer κ.λπ.) θα βρείτε την επιλογή Reference, όπου γίνεται αναφορά στα αεροσκάφη, συμμαχικά και εχθρικά, καθώς και την επιλογή ACMI, μέσω της οποίας βλέπετε τις βιντεοσκοπήσεις που πραγματοποιείτε στη διάρκεια της πτήσης. Αυτό σημαίνει ότι, ενώ πετάτε, μπορείτε να καταγράψετε την πτήση σας πατώντας το πλήκτρο F. Εν συνεχεία, μέσω της επιλογής ACMI βλέπετε το βίντεο της πτήσης και το πώς... πατσαβουριάζεστε στο έδαφος. Εάν κάνετε κλικ πάνω στην επιλογή Tactical Engagement, θα δείτε πως η παράμετρος αυτή έχει να κάνει με την εκπαίδευση.

Το εύρος των εκπαιδευτικών αποστολών είναι πολύ μεγάλο, ξεκινώντας από απλή πτήση και φτάνοντας σε πολύπλοκους βομβαρδισμούς ή ελιγμούς σε χαμηλό ύψος. Σας συνιστώ ανεπιφύλακτα -και κυρίως στους χρήστες εκείνους που δεν έχουν ιδιαίτερη σχέση με τα flight sim αλλά "έπεσαν" πάνω στο Falcon 4.0- να παίξετε σε όλες τις εκπαιδευτικές αποστολές, έχοντας τα manuals δίπλα σας ανοιχτά.

Σίγουρα κάτι τέτοιο φαντάζει ιδιαίτερα βαρετό - εξάλλου να περάσετε λίγες ευχάριστες στιγμές θέλετε και όχι να δώσετε εξετάσεις στη Σχολή Ικάρων. Πιστέψτε με όμως, αν καταφέρετε και αξιοποιήσετε όλες τις δυνατότητες του Falcon 4.0, και δεν θα βλέπετε συνεχώς το αλεξίπτωτό σας (αν βέβαια προλαβαίνετε να το ανοίγετε) και θα έχετε την αίσθηση πως πετάτε με ένα πραγματικό F-16.

Οφείλω να ομολογήσω πως πρόκειται για έναν δύσκολο προσομοιωτή

ΤΟ ΚΟΚΠΙΤ



Το κόκπιτ του F-16. Απολαύστε το...


Ready for take off...


...airborne.

πτήσης. Για να σας δώσω να καταλάβετε, είναι πιο δύσκολος από το F-15 ή το IAF, αλλά έχω την αίσθηση πως είναι εξίσου λεπτομερής -για να μη γράψω περισσότερο- με το Flight Simulator 98 της Microsoft. Φυσικά, άλλο το επιβατικό και άλλο το μαχητικό.

CAMPAIGN

Η campaign λαμβάνει χώρα στην Κορέα και βέβαια έχει να κάνει με την αντιπαράθεση μεταξύ Νότιας και Βόρειας Κορέας. Φυσικά ο εχθρός είναι η Βόρεια Κορέα, ένα από τα λίγα κράτη με κομουνιστικό καθεστώς και από τους πιστούς συμμάχους της πάλαι ποτέ Σοβιετικής Ενωσης. Οι ΗΠΑ έχουν βάσεις σχεδόν σε όλη την περιοχή, ενώ ενδεχομένως μια επίθεση από το Βορρά θα σήμαινε την άμεση αντίδραση της χώρας.

Υπάρχουν τρία σενάρια πολέμου σε αυτή την ασιατική χερσόνησο, αλλά δεν αξίζει ο κόπος να αναφερθούν, γιατί η ουσία είναι λίγο πολύ η ίδια. Η Βόρεια Κορέα επιτίθεται στον άσπονδο εχθρό της, τη Νότια. Εκείνο στο οποίο πρέπει να αναφερθούμε είναι πως σε κάθε σενάριο υπάρχουν διαφορετικές καταστάσεις. Στο πρώτο η κατάσταση είναι ευνοϊκή για τις συμμαχικές δυνάμεις, στο δεύτερο ουδέτερη και στο τρίτο μειονεκτική.

Η σχεδίαση των campaigns είναι εντυπωσιακή. Οι επιχειρήσεις εξελίσσονται σε πραγματικό χρόνο. Δεν υπάρχει ακολουθία μεμονωμένων αποστολών, το αποτέλεσμα των οποίων σε πολλές περιπτώσεις δεν επιδρά στην έκβαση του πολέμου. Ενώ είστε στο μενού της campaign και εξετάζετε τις παραμέτρους της αποστολής σας, ταυτόχρονα ακούτε αλλά και διαβάζετε από ένα box με χάρτη τις εμπλοκές και τις αερομαχίες άλλων αεροσκαφών. Πέραν των μαχών στον αέρα όμως ενημερώνεστε και ακούτε τα αποτελέσματα και όσον αφορά στις χερσαίες δυνάμεις. Αυτή η νέα δυναμική μηχανή campaign που έχει δημιουργήσει η Microprose μοιάζει ως έναν βαθμό με την αντίστοιχη του θρυλικού Battle Of Britain. Συγκεκριμένα, ο πόλεμος ξεκινά και στο άνω δεξί άκρο της οθόνης αναγράφονται η μέρα και η ώρα. Τα λεπτά μπορούν να κυλήσουν σε πραγματικό χρόνο αλλά και 64 φορές γρηγορότερα, σε περίπτωση που βαριέστε να περιμένετε μέχρι την επόμενη αποστολή σας. Μια και ο λόγος για αποστολές, αυτές διεξάγονται ανάλογα με την έκβαση των επιχειρήσεων. Στο ξεκίνημα της μέρας οι περισσότερες είναι προγραμματισμένες, αλλά ανάλογα με την αντίδραση των εχθρικών δυνάμεων προσαρμόζονται οι επόμενες αποστολές.

Επίσης υπάρχουν οι προκαθορισμένες, στις οποίες θα συμμετάσχετε έτσι κι αλλιώς, αλλά οι προγραμματιστές φρόντισαν, εφόσον το θέλετε, να συμμετέχετε σε οποιαδήποτε.

Για να γνωρίζετε σε ποιες αποστολές θέλετε να πετάξετε ή ποιες είναι σε εξέλιξη ή έχουν τερματίσει, περιλαμβάνεται ένα log που αναφέρει τον τύπο της αποστολής, την ώρα διεξαγωγής της, την κατάσταση στην οποία βρίσκεται και το ποιοι πιλότοι συμμετέχουν.

Εχετε τη δυνατότητα να αλλάξετε κάποιον πιλότο με τον εαυτό σας, αν διαπιστώσετε πως ο συγκεκριμένος τύπος αποστολής σας ταιριάζει. Τα αποτελέσματα που θα φέρετε επηρεάζουν εν μέρει την τροπή που θα πάρει ο πόλεμος και αυτό -κατά την προσωπική μου άποψη- προσδίδει ακόμη περισσότερο ενδιαφέρον.

Φρόνιμο θα ήταν, όταν επιλέγετε κάποια αποστολή ή είναι η ώρα να πετάξετε με βάση τις επιλογές της engine της campaign, να πατήσετε stop στο χρόνο, ούτως ώστε να μπορέσετε να εξετάσετε με προσοχή τις παραμέτρους, χωρίς να έχετε την πίεσή του. Αυτό γιατί πρέπει να γίνει προσεκτική μελέτη του χάρτη, του briefing και του οπλισμού. Μην ξεχνάτε πως έχετε να κάνετε με ένα λεπτομερές flight sim.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Είναι περιττό να γράφουμε συνεχώς πως τα γραφικά των flight sims έχουν γίνει πλέον πολύ όμορφα, αλλά όταν σε κάνουν πράγματι να χαζεύεις, δεν γίνεται, κάτι πρέπει να σχολιάσεις. Αυτή τη στιγμή το Falcon 4.0 διαθέτει τα καλύτερα γραφικά τερέν που έχω δει. Δεν πίστευα στα μάτια μου. Η λεπτομέρεια είναι τρομερή και απίστευτη, ακόμη και σε χαμηλό ύψος. Φυσικά ούτε λόγος για pixelation, ενώ και τα objects του εδάφους είναι ουκ ολίγα.

ΤΟ F-16 ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΟΛΕΜΙΚΗ ΑΕΡΟΠΟΡΙΑ



Η Ελληνική Πολεμική Αεροπορία είναι μία από αυτές των σαράντα χωρών που διαθέτουν το εν λόγω μαχητικό. Οι μοίρες που χρησιμοποιούν το αεροσκάφος τρίτης γενιάς είναι οι εξής:



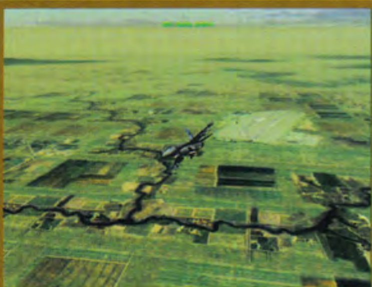
346 Μοίρα "Ιάσων" με βάση τη Λάρισα
330 Μοίρα "Κεραυνός" με βάση τη Νέα Αγχίαλο
347 Μοίρα "Περσέας" με βάση τη Νέα Αγχίαλο
111 Π.Μ. ΣΜΕΤ με βάση τη Νέα Αγχίαλο



Φανταστείτε να είστε από κάτω εκείνη τη στιγμή.



Το object του F-16 είναι πολύ προσεγμένο.



Πανοραμική άποψη.



Εντυπωσιακή έκρηξη, δεν νομίζετε;

Οπωσδήποτε, το μοντέλο του F-16 καθώς και το οπλικό φορτίο του είναι πολύ προσεγμένα, αλλά δεν μπορώ να γράψω το ίδιο για τα υπόλοιπα αεροσκάφη. Τα map texture που "φορούν" είναι ελαφρώς πρόχειρα αλλά και τα ίδια τα μοντέλα σε ορισμένες περιπτώσεις φαντάζουν... χοντροκομμένα. Αυτό ήταν ένα μικρό "φάουλ" της Microprose και θα μπορούσε να το είχε προσέξει περισσότερο. Ακριβώς το αντίθετο συναντάμε στο IAF, όπου έχουμε να κάνουμε με φοβερά objects αλλά όχι και τόσο καλό τερέν.

Από εφέ, βέβαια, άλλο τίποτα. Λαμπερά καυσαέρια των πυραύλων, εκρήξεις με πολύχρωμες αποχρώσεις, οι καπνοί σε όλο το μεγαλείο τους, από όλα έχει ο μπαξές.

Αυτό που μου άρεσε ήταν πως σε πολλές περιπτώσεις φαίνονταν εκρήξεις και πυρά στο έδαφος, κάτι που σήμαινε ότι γίνονταν μάχες του στρατού εκεί. Το έγραψα και θα το ξαναγράψω: είναι μεγάλη η λεπτομέρεια που έχει αποδοθεί.

Ο ήχος είναι επίσης εξαιρετικός: Μουσική υπόκρουση που ταιριάζει απόλυτα στο στιλ και την ατμόσφαιρα του τίτλου και εκπληκτικά εφέ. Συνεχώς ακούγονται από τους ασυρμάτους οι φιλτραρισμένες φωνές των πιλότων και των χειριστών των πύργων ελέγχου, οι μηχανές των αεροπλάνων είναι ρεαλιστικότατες, το ίδιο και οι ήχοι των όπλων... τι να πρωτοαναφέρει κανείς. Εκείνο που δεν μου άρεσε ιδιαίτερα ήταν ο ήχος του πολυβόλου του F-16.

Είναι γεγονός πως ένα τόσο δεμένο οπτικοακουστικό σύνολο είχα να ακούσω από το F-22 της DID.

ΑΠΟ HARDWARE ΠΩΣ ΠΑΤΕ;

Καλά όλα τα ανωτέρω, αλλά... για ρίξτε μια ματιά στο configuration του υπολογιστή σας! Ισως το μεγαλύτερο ψεγάδι του Falcon 4.0 είναι πως φέρνει το μηχάνημα στα όριά του και πράγματι το λυγίζει. Οι ελάχιστες απαιτήσεις κάνουν λόγο για Pentium 166 με 32MB RAM.

Εντούτοις ανεπιφύλακτα σας προτείνω να μην μπείτε στον κόπο να το αγοράσετε αν δεν έχετε μηχάνημα με P-266 (P-II είναι η ιδανική περίπτωση), 64MB RAM, δίσκο με τουλάχιστον 400MB ελεύθερα, 200 για swap file και, φυσικά, 3D accelerator.

Με ένα τέτοιο μηχάνημα θα μπορέσετε να παίξετε και να χαρείτε το Falcon 4.0, αλλά για να το δείτε να "πετά" χρειάζεται να διαθέτετε έναν P-II 266 και 128MB RAM, καθώς και να πραγματοποιήσετε full εγκατάσταση, η οποία είναι περί τα 564MB συν 200MB για swap.

Για τις ανάγκες του review ο τίτλος δοκιμάστηκε σε AMD K6-266, full installation, με 64MB RAM και μία 3D Blaster Banshee. Μπορώ να υποστηρίξω πως δεν είχα προβλήματα, καθώς είδα τα γραφικά σχεδόν σε όλο το μεγαλείο τους (γράφω "σχεδόν" διότι δεν τα είχα ρυθμίσει στο full) και είχα μικρές απώλειες σε fps.

Οι έχοντες πρόσβαση στο Internet καλό είναι να κάνετε μια επίσκεψη στο site του Falcon 4.0 (www.falcon4.com) και να κατεβάσετε το τελευταίο patch της Microprose. Πρέπει να εγκαταστήσετε οπωσδήποτε το patch, διότι έχω την εντύπωση ότι το Falcon προσπαθεί να συναγωνιστεί τη Microsoft στα bugs. Θα συναντήσετε ουκ ολίγα προβλήματα και ευτράπελα χωρίς αυτό.

Για παράδειγμα, οι wingmen αψυχολόγητα καρφώνονται στους λόφους ή το έδαφος, ενώ, καθώς πετάτε και είστε έτοιμοι να καταρρίψετε τον εχθρό, ξαφνικά βλέπετε το desktop των Windows. Με το patch τα προβλήματα αυτά σχεδόν εκμηδενίζονται.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	95
CAMPAIGNS	90
ΑΝΤΟΧΗ	80

90



Πρόκειται για έναν τίτλο που θα ικανοποιήσει τους απαιτητικούς αλλά θα κουράσει τους αρχάριους στο χώρο. Οι δε φίλοι των άλλων κατηγοριών games μάλλον θα το βλέπετε και θα στρίβετε γωνία.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Falcon 4.0 είναι ένας αρκετά αμφιλεγόμενος τίτλος, καθώς έκανε σχεδόν πέντε χρόνια να κυκλοφορήσει και πολλοί άνθρωποι περίμεναν το κάτι παραπάνω. Πιστεύω πως είναι ένα ολοκληρωμένο flight sim για τους απαιτητικούς του χώρου και ένα παιχνίδι προς αποφυγή για όσους δεν τρελαίνονται για τα flight sims. Οσοι θέλουν να ασχοληθούν με τους simulators φρόνιμο θα ήταν να ξεκινήσουν με έναν άλλο τίτλο, διότι το Falcon 4.0 θα τους δυσκολέψει πολύ. Μεγάλα μειονεκτήματά του; Τα πολλά bugs και οι τεράστιες απαιτήσεις σε hardware. PC

blood II
THE CHOSEN

Εχοντας παίξει Half-Life, τον απόλυτο βασιλιά στα Doom-clones, θεωρούσα ότι τα πάντα ωχριούσαν μπροστά του και μία σύγκριση θα ήταν κάτι παραπάνω από περιττή. Ανάλογη εντύπωση πιστεύω πως θα αποκομίσει μεγάλη μερίδα φανατικών του είδους. Το Blood 2 εμφανίζεται φιλοδοξώντας να μας απαλλάξει μια για πάντα από την "εσφαλμένη" (;) αντίληψή μας, υποβιβάζοντας το Half-Life σε μια παλιά, ξεχασμένη ανάμνηση. Τελικά, τα καταφέρνει, άραγε; Let's see...

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
MONOLITH PRODUCTIONS INC.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
P166, 32MB RAM,
175MB HDD,
4x CD-ROM,
DirectX 6 compatible
sound & video card,
Windows 95/98

ΔΙΑΘΕΣΗ
Από την προσωπική συλλογή
του συντάκτη

Το Blood 1, παρά το ότι θα μπορούσε να χαρακτηριστεί επιτυχία, δεν κατάφερε να εκθρονίσει το Quake 2 από την πρωτοκαθεδρία. Η Monolith δεν συνηθίζει όμως να το βάζει κάτω κι έτσι έπειτα από σεβαστό χρονικό διάστημα κυκλοφορεί τη συνέχειά του, που καλείται να δώσει ανάλογο αγώνα ενάντια στον κολοσσό της Sierra. Η νέα συνταγή περιέχει πολύ βελτιωμένα γραφικά, ενδιαφέρουσα υπόθεση και πολύ, μα πολύ αίμα!

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΥΠΟΘΕΣΗ

Το σενάριο του Blood 2 έρχεται να συμπληρώσει αυτό του προγόνου του. Το έτος 2028, εκατό χρόνια αφότου επιτύχατε την εξόντωση του μεγάλου αρχηγού της Cabalco, καλείστε για μία ακόμη φορά να δώσετε την προαιώνια μάχη του καλού με το κακό (ή μάλλον του κακού με το κακό, γιατί κι εσείς δεν είστε πρόσκοπος...).

Η Cabalco έχει επικρατήσει σε όλες τις οικονομικές αγορές διασπείροντας την αναρχία και το χάος. Το καλύτερο απ' όλα είναι ότι έχει δημιουργήσει μία απέραντη στρατιά προσηλυτισμένων, που έχουν ορκιστεί να μην ησυχάσουν μέχρι να σας φυτέψουν δέκα κιλά μολύβι στο στομάχι (άντε, τυχερούληδες!).

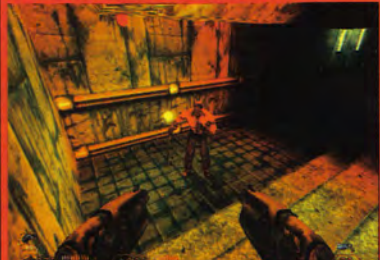
Ο νέος αρχηγός της εταιρίας ονόματι Gideon είναι αυτός που χειρίζεται τα νήματα του παιχνιδιού και αποτελεί το χειρότερο εφιάλτη σας. Καλώς ήλθατε στον κόσμο του Blood 2. Είστε ο Caleb.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Αίμα δεν θέλατε; Αίμα θα πάρετε και μάλιστα εις το τετράγωνο (Blood ^{2})! Κυρίαρχα στοιχεία του παιχνιδιού είναι το αίμα, το αίμα και το αίμα. Αξίζει



Είχαμε μια μικρή διαφωνία με τον τύπο, αλλά πιστεύω πως τον "έψησα" τελικά πως εγώ είχα δίκιο!



Για come to δώθε, να δεις τι σε περιμένει... Μη φοβάσαι, δεν δαγκώνω (πολύ...).



What a mess! Αντε τώρα να καθαρίζεις! Κι αυτοί οι λεκέδες από συκώτι δεν βγαίνουν εύκολα, βρε παιδί μου...



Pioneer, the Ripper, was here... Beware!



That's gotta hurt!

να αναφέρουμε επίσης πως ο τίτλος είναι πλημμυρισμένος στο αίμα. (Εντάξει, σε πιστέψαμε...) Θεωρούσα τον εαυτό μου συνηθισμένο σε σκηνές βίας, αφού, έχοντας παίξει αρκετές ώρες Carmageddon II, νόμιζα ότι είχα πάθει ανοσία. Κι όμως το άφθονο αίμα που ρέει στο Blood 2 με ενόχλησε! Φανταστείτε λοιπόν ποια θα είναι η επίδραση του τίτλου στο υπόλοιπο κοινό... Εψαξα στις επιλογές του παιχνιδιού για να μειώσω το gore level, αλλά δυστυχώς τέτοια επιλογή δεν παρεχόταν.

Κατά τα άλλα ο γραφικός κόσμος του Blood 2 σφύζει από ρεαλισμό και λεπτομερή σχεδίαση.

Οι προγραμματιστές της Monolith σίγουρα αξίζουν ένα μπράβο που στρώθηκαν στη δουλειά και σχεδίασαν ολοκαίνουρια 3D engine για τον τίτλο τους. Απαρνήθηκαν την εύκολη λύση, να δανειστούν δηλαδή μία ήδη υπάρχουσα, προκειμένου να μας δώσουν ένα όσο το δυνατόν καλύτερο αισθητικό αποτέλεσμα. Η σύγκριση της με την αντίστοιχη του Half-Life δεν βγάζει νικητή, αφού και οι δύο είναι σχεδόν ισάξιες.

Το περιβάλλον έχει φτιαχτεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μας φέρνει στο νου την Αγρια Δύση ενός μακρινού μέλλοντος. Οι χρωματισμοί είναι πετυχημένοι και σε σωστές αναλογίες αλλά, όπως θα προσέξετε από την πρώτη στιγμή, το σκοτάδι καλύπτει με το πέπλο του ένα μεγάλο μέρος του περιβάλλοντος, στερώντας μας τη δυνατότητα να απολαύσουμε τη γραφική πανδαισία σε όλο το μεγαλείο της. Οσο για 3D επιταχυντές, το παιχνίδι υποστηρίζει μία μεγάλη ποικιλία αυτών με δυνατότητες auto-detect και αυτόματη πρόταση των καλύτερων για τη σύνθεση του υπολογιστή σας γραφικών ρυθμίσεων.

Σε πολύ υψηλά επίπεδα κυμαίνεται ο ηχητικός τομέας του παιχνιδιού. Ρεαλιστικός και αηδιαστικός μέχρι το κόκαλο.

Ενα μεγάλο μέρος της απέχθειας που θα σας δημιουργηθεί στις σκηνές βίας του Blood 2 οφείλεται στο απίστευτα ρεαλιστικό splash που κάνουν τα σώματα των αθώων περαστικών, όταν τα πετσοκόβετε με το μαχαίρι (στοιχείο αναγκαίο, αφού σας προσφέρουν το πολύτιμο Life Essence). Οι φωνές των χαρακτήρων που χειρίζεστε είναι πολύ ωραία ηχογραφημένες, με σωστούς τονισμούς και όλες διαθέτουν το ανάλογο "καουμπόικο" ύφος! Η μουσική που ακούγεται κατά τις περιηγήσεις σας στα μενού του παιχνιδιού δένει απόλυτα με τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του και ενισχύει το εξωπραγματικό σεναριακό υπόβαθρο.

GAMEPLAY

Πρώτη καινοτομία στον τομέα του gameplay είναι η δυνατότητα επιλογής χαρακτήρα για να ξεκινήσετε το παιχνίδι. Οι επίλεκτοι που σας προσφέρονται (the Chosens, εξ ου και ο τίτλος του παιχνιδιού...) είναι οι εξής: Caleb, Ophelia, Ishmael, Gabriella. Μολονότι η πλοκή της υπόθεσης δεν μεταβάλλεται αισθητά σε συνάρτηση με την επιλογή σας, αυξάνεται η playability, αφού κάθε χαρακτήρας έχει διαφορετικές ιδιότητες και απαιτεί ξεχωριστό χειρισμό στις ίδιες καταστάσεις, ώστε να επιτύχετε τελικά το στόχο σας.

Ο Caleb και η Ophelia είναι σχετικά ισορροπημένοι χαρακτήρες με μικρές διαφορές μεταξύ τους, ο Ishmael κατέχει την τέχνη της μαύρης μαγείας αλλά δεν μπορεί να πετύχει νταλίκα στα δύο μέτρα με τα όπλα, ενώ η Gabriella είναι ένα φορητό δω-



Caleb: "Πολύ πεισματάρης για να τα παρατήσει, πολύ ηλίθιος για να πεθάνει!" Ενας πρώην εργάτης της Cabalco τώρα μάχεται εναντίον της για να πάρει την εξουσία, αλλά και να ξαναβρεί την αγαπημένη του Ophelia (ήθελαν δεν ήθελαν, love story το έκαναν...). Γρήγορος, σκληροτράχηλος και γνώστης των εργαλείων του πόνου, γίνεται αγαπητός με τις μανιοκαταστροφικές τάσεις και το κλασικό καουμπόικο στιλ του.



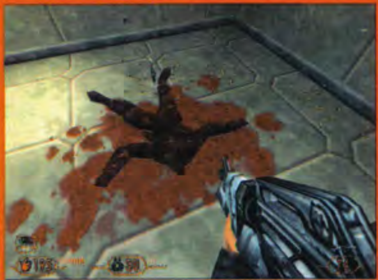
Ophelia: Επειδή οι σωματικές δυνατότητές της δεν της επιτρέπουν άμεση επαφή με τα θύματα και σκληρές σώμα με σώμα μάχες, έχει ειδικευτεί σε όλες τις πλάγιες μεθόδους επίτευξης του στόχου της (θυμίζουν τις πλάγιες μεθόδους του Ολυμπιακού προκειμένου να πετυχαίνει γκολ...). Πολύ γρήγορη κι αθόρυβη, προτιμά την ασφάλεια που προσφέρει το sniper rifle (την ερωτεύτηκα ήδη!) και την άπλετη χρήση μαύρης μαγείας. Ολως περιέργως, αγωνίζεται για να απαλλαγεί από τη ζωντανή-νεκρή μορφή που της έδωσε η Cabalco και ΟΧΙ για να ξαναβρεί τον αγαπημένο της Caleb (αφού δεν σε θέλει η κοπέλα, ρε φίλε... Πώς το λένε;)!



Gabriella: Θυμίζει το θωρηκτό Αβέρωφ. Δυσκίνητο, βαριά οπλισμένο και κακάσχημο. Ετσι ακριβώς είναι και η Gabriella. Από μικρή έχει ανατραφεί ώστε να γίνει walking killing machine και έτσι έγινε. Μεταφέρει βαριές πανοπλίες και μεγάλα ποσά πυρομαχικών, γεγονός που την κάνει αργοκίνητη αλλά και τρομακτικά θανατηφόρα στη μάχη (συνήθως όμως δεν χρειάζεται να τα χρησιμοποιήσει, αφού μόλις δει κάποιος τη φάτσα της, χάνει το νόημα της ζωής και αυτοκτονεί...!).



Ishmael: Ο Αρχοντας της Μαύρης Μαγείας και γνώστης όλων των μυστικών που θα κάνουν τους εχθρούς του να καταριούνται τον εαυτό τους που γεννήθηκαν. Σιωπηλός, βίαιος, χωρίς αισθήματα εξολοθρεύει τους αντιπάλους προσφέροντάς τους μηδαμινές ελπίδες να του ανταποδώσουν με ανάλογο τρόπο. Δυστυχώς, όλες οι υπόλοιπες ικανότητές του έχουν ατροφήσει, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι τον καθιστούν ευάλωτο.



Πέντε λεπτά νωρίτερα να τον είχα πάει στο νοσοκομείο και θα είχε επιζήσει.



Χμ, τελικά το μαχαίρι είναι πιο αποτελεσματικό απ' ό,τι περίμενα...



Τι λέγαμε για την τεχνητή νοημοσύνη; Ο εχθρός δεν μπορεί να σκύψει για να με χτυπήσει, οπότε κάθεται και με κοιτάει.

ρηκτό, αργοκίνητη αλλά με μεγάλες καταστροφικές ικανότητες!

Οπως στο SiN, έτσι κι εδώ η σφαίρα (τρόπος του λέγειν, αφού μέχρι και καρφίτσες θα μεταχειριστείτε ως πυρομαχικά!) κάνει damage ανάλογο με το μέρος του σώματος του αντιπάλου που θα πετύχει. Μία σφαίρα στο κεφάλι θα αποτελειώσει μεγάλο μέρος των αιμοδιψών αντιπάλων που θα ορθωθούν ενάντιά σας (πώς τόλμησαν οι αχρείοι;), ενώ αν σημαδεύετε τα άκρα, μπορεί να αδειάσετε δέκα κιλά μολύβι κι αυτοί να μην πεθαίνουν (διαθέτουν Duracell). Το πολύ πολύ να τους αφήσετε κουτσούς (just kidding, αλλά θα ήταν καλοδεχούμενη πρωτοτυπία αν είχε ενσωματωθεί)...

Η τεχνητή νοημοσύνη του υπολογιστή εκνευρίζει με την αθλιότητα του επιπέδου της.

Οι προγραμματιστές φρόντισαν να δώσουν στους αντιπάλους ακαριαία αντίδραση: Μόλις βρεθούν στο ορατό πεδίο σας, τότε μόνο πυροβολούν. (ΠΡΟΣΟΧΗ: Οχι μόλις βρεθείτε στο ορατό πεδίο τους... Ο νοών νοείτω.) Θεώρησαν πως οτιδήποτε άλλο είναι περιττό, με αποτέλεσμα να υπάρχουν σημεία της δράσης όπου η συμπεριφορά των εχθρών είναι εντελώς ηλίθια. Δεν μπορούν να πάνε γύρω από έναν τοίχο, να προσπεράσουν ένα εμπόδιο, να κατέβουν τις σκάλες ή να σας πλησιάσουν για να (τι άλλο;) σας σκοτώσουν. Ζώντας τέτοιες στιγμές κατά την ενασχόλησή σας με τον τίτλο, ουκ ολίγες φορές θα αναπολήσετε το AI του Unreal και του SiN...

Ευτυχώς που υπάρχει και ο τομέας των όπλων, ο οποίος τουλάχιστον στο Blood 2 είναι εξαιρετικά παρήγορος και θα σας βοηθήσει να ξεχάσετε τις υπόλοιπες μικρές (;) ατέλειες. Η Monolith εφοδίασε τον τίτλο της με μία πληθώρα όπλων, για όλα τα γούστα, που εγγυημένα θα σας ικανοποιήσουν με τις επιδόσεις τους. Ενα σύνολο 17 πρωτότυπων και εκπληκτικά σχεδιασμένων εργαλείων πόνου θα βρείτε διάσπαρτα στα chapters του παιχνιδιού.

Η σειρά με την οποία θα τα συλλέγετε είναι προκαθορισμένη και η εισαγωγή ενός νέου όπλου γίνεται στα κατάλληλα χρονικά σημεία ώστε να μην πλήττετε και να διαθέτετε τον αναγκαίο βοηθό στις δύσκολες καταστάσεις (γιατί αλλιώς θα σας φάει η μαρμάγκα...).

Από αυτά ξεχωρίζουν το "Napalm Launcher" που κάνει ψητά παϊδάκια στη στιγμή, το "Singularity Generator" που δημιουργεί μαύρες τρύπες (φημολογείται ότι και το κράτος χρησιμοποιεί κάτι αντίστοιχο για να δημιουργεί ελλείμματα στην οικονομία...) και φυσικά το Sniper Rifle για να ανοίγετε τρύπες στους αντίπαλους σας σε σημεία που δεν θα το φαντάζονταν. Η διαφορά με το Half-Life έγκειται στο ότι δεν μπορείτε να κουβαλάτε παραπάνω από 10 όπλα πάνω σας.

Ετσι, για κερασάκι στην τούρτα, έχουν προστεθεί διάφορα talismans και αντικείμενα που μόλις τα μαζέψετε/χρησιμοποιήσετε σας προσδίδουν ορισμένες -χρήσιμες πάντα- ιδιότητες. Τα πιο απλά, όπως το Life Essence και το Ward, δίνουν 25 επιπλέον μονάδες στην ενέργεια και την ασπίδα σας, τα πιο σπάνια (Life Seed, Necroward) σας ανεβάζουν κατά 100 μονάδες τα χαρακτηριστικά (μήπως σας θύμισαν λίγο Duke 3D;), ενώ τα πιο εξεζητημένα σας χαρίζουν προστασία από επιθέσεις, αύξηση στην έκταση της καταστροφής ή ακόμη καταφύγιο από τα μάτια των εχθρών (invisibility). Εκτός από τα κλασικά αντικείμενα, θα βρείτε Proximity Bombs, Time bombs, Binoculars (για τους ματάκηδες...) και το All-seeing eye, ένα μάτι που το πετάτε στα δυσπρόσιτα σημεία και μπορείτε να δείτε τον περιβάλλοντα χώρο μέσα από αυτό.

ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι διαθέτει μία ιδιόμορφη νότα ρεαλισμού. Στον τομέα των γραφικών έχει πέσει πολλή δουλειά, ώστε το αισθητικό αποτέλεσμα να είναι ρεαλιστικότατο και να ικανοποιεί και τον

ΕΛΕΟΣ; ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ;



Εκλιπαρούν γονατιστοί για να δείξω έλεος και να τους χαρίσω τη ζωή...



Δυστυχώς γι' αυτούς, δεν φημίζομαι για τη φιλευσπλαχνία μου...

πιο απαιτητικό. Καθώς πυροβολείτε τους εχθρούς, αυτοί παραπατούν και κάνουν κινήσεις σαν να δέχονται πραγματικά πυρά, ενώ αν τα χτυπήματα είναι θανατηφόρα, θα δείτε μία μεγαλόπρεπη πτώση βγαλμένη κατευθείαν από ηθοποιούς της δραματικής σχολής. Το πανηγύρι δεν έχει τελειώσει, αφού σας δίνεται η δυνατότητα να ταλαιπωρήσετε με χίλιους δυο τρόπους τα πτώματα:

Αδειάζοντας, για παράδειγμα, σφαίρες στα μέλη τους και βλέποντας το έδαφος να γεμίζει από άδειους κάλυκες βουτηγμένους στο πηχτό αίμα που αναβρύζει από τα άψυχα κουφάρια (παρακαλώ, σεβαστείτε το περιοδικό και μην κάνετε εμετό πάνω του με αυτά που διαβάζετε...) ή παίρνοντας το μαχαίρι, πετσοκόβοντας και πετώντας τα έπειτα από δω κι από κει, για να εμπλουτιστεί ο σκηνικός διάκοσμος (διακοσμητής εσωτερικού χώρου έπρεπε να γίνετε τελικά...).

Σχεδόν τα πάντα μπορούν να γίνουν κομμάτια (και μάλιστα τα συντρίμμια είναι ανάλογα με το προϊόν από το οποίο προήλθαν), ενώ όσα δεν καταστρέφονται, πετούν σπίθες όταν τα πυροβολείτε. Ενδεικτικά της λεπτομέρειας που κυριαρχεί στην ηχητική επένδυση είναι τα εξής:

Οταν ο χαρακτήρας σας δέχεται μεγάλο damage, νευριάζει και αρχίζει να βρίζει ασυστόλως τους εχθρούς του!

Αν στρέψετε τα όπλα σας σε αθώους, αυτοί ή θα πέσουν στα γόνατα και θα παρακαλέσουν για τη ζωή τους ή θα σας στολίσουν δεόντως με ευρέως διαδεδομένα κοσμητικά επίθετα (όπως *beep*, *beep*, *beep* και *beep* -λογοκρισία-). Αν τελικά σκοτώσετε κάποιον, όλοι οι υπόλοιποι θα πανικοβληθούν και θα τρέχουν -ουρλιάζοντας σαν τρελοί- να ξεφύγουν από τις δολοφονικές διαθέσεις σας. Το αποκορύφωμα των ηχητικών εφέ είναι η ανιαρή μουσική που ακούγεται στα ασανσέρ καθώς ανεβαίνετε τους ορόφους... Εντελώς εκτός κλίματος, αλλά πολύ ρεαλιστική (ευτυχώς πάντως που δεν έβαλαν και τα κάλαντα...)!



Εχω μία σφαίρα εδώ που γράφει πάνω της το όνομά σου...



Φεύγωωω κι αφήνω πίσω μου συντρίμμια...



Μπορεί να είμαστε βάρβαροι κι απολίτιστοι, διαθέτουμε όμως ρομαντισμό! Τι ωραίο που είναι το φεγγάρι απόψε... (Καλά, καλά, μη βαράτε. Μια πλάκα έκανα.)



Σε παγκόσμια αποκλειστικότητα: Ο δίδυμος αδελφός του Πατρίκου! Μπορεί να μην είναι εκπληκτική η ομοιότητα, αλλά το χαρακτηριστικό ύφος του προσώπου προδίδει αμέσως τη συγγένεια!

ΕΠΙΡΡΟΕΣ

Το Blood 2 αφήνει να φανεί καθαρά ότι αποτελεί μία ενσωμάτωση των θετικών χαρακτηριστικών άλλων παιχνιδιών του είδους, διαθέτοντας από μόνο του μηδαμινές πρωτοτυπίες. Κάτι τέτοιο δεν είναι απαραίτητως αρνητικό (βέβαια, για να είμαι ειλικρινής, εγώ το θεωρώ ιδιαίτερα άσχημο). Απλώς φανερώνει έλλειψη δημιουργικότητας από πλευράς σχεδιαστών (εξαιρούνται οι των γραφικών και του ήχου που έκαναν εξαίρετη δουλειά), σε μία περίοδο μάλιστα που ο ανταγωνισμός είναι σκληρός και επιβιώνει μόνο όποιος θα εντυπωσιάσει με τις πρωτοτυπίες του τον gamer.

Συγκεκριμένα, τα power-ups είναι δανεισμένα από το Duke 3D, ο τρόπος δημιουργίας/επιλογής χαρακτήρα θυμίζει έντονα Jedi Knight, η πληθώρα όπλων Half-Life και το damage των πυρομαχικών SiN.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	91
A.I.	62

87



Ενα ευχάριστο διάλειμμα μετά τις ατέλειωτες ώρες ενασχόλησης με το Half-Life. Μερικές πρωτοτυπίες όμως δεν θα έβλαπταν...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Η γενική εικόνα που θα αποκομίσετε από το παιχνίδι δεν είναι αρνητική. Ο συνδυασμός όλων αυτών των στοιχείων θα σας αφήσει καλές εντυπώσεις, ωστόσο διατηρώ τις αμφιβολίες μου για το κατά πόσο το παιχνίδι ξεχωρίζει.

Τελικά όμως εσείς είστε αυτοί που θα κρίνετε με το να δώσετε ή όχι τα λεφτά σας για να αγοράσετε τον τίτλο, μετά φυσικά την προσεκτική ανάγνωση του παρόντος άρθρου. Γιατί σε αυτή την εκπομπή, εσύ αποφασίζεις!

PC

Celtica

Κελτικές ιστορίες, δρυΐδες, αστρολογία, ανάλυση ονείρων, αλχημεία, μετεμψύχωση. Σημάδια από την έλευση μίας εξωγήινης φυλής σε ένα νησί κοντά στη Βόρεια Ιρλανδία. Τα ίχνη του Φυλαχτού, της Αρπας αλλά και του Βιβλίου της Αποκάλυψης έχουν βρεθεί. Μπορείτε να αποκαλύψετε τα μυστικά τους;

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η H+a είναι μία διεθνώς αναγνωρισμένη καναδική εταιρία που αναπτύσσει και κυκλοφορεί "next generation" προγράμματα όπως η ίδια τα αποκαλεί. Ο κατάλογός της περιέχει περί τους 85 τίτλους, οι περισσότεροι των οποίων κυκλοφορούν σε περισσότερες από 10 διαφορετικές γλώσσες. Τα προϊόντα της κυκλοφορούν σε περίπου 20 χώρες, τώρα πια και στην Ελλάδα. Η πιο καταξιωμένη διεθνώς σειρά της είναι οι παραγωγές της για τα παιδιά, ανάμεσα στις οποίες ξεχωρίζει το περίφημο Nikolai's Adventures (περισσότερες πληροφορίες στο site http:///www.nikolai.com). Επίσης ξεχωρίζουν διάφοροι εκπαιδευτικοί τίτλοι που κυκλοφορούν κυρίως από την Digital Media Studios. Το παιχνίδι αρχικά προοριζόταν να κυκλοφορήσει τον Μάιο του 1998. Στη χώρα μας ήρθε από την εταιρία Beacon Multimedia το διάστημα μεταξύ Δεκεμβρίου και Ιανουαρίου.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

Για λόγους γενικότερης σχεδίασης της ύλης του περιοδικού το review του παιχνιδιού παρουσιάζεται τελικά στο παρόν τεύχος.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι εξελίσσεται σε ένα υποβλητικό περιβάλλον που αποτελείται από εκπληκτικής ομορφιάς αρχαία μοναστήρια, σπηλιές, εξοχικά περίπτερα (gazebo), γέφυρες κ.ά.

Το Celtica δανείζεται το όνομά του από τον κόσμο των Κελτών, πρόκειται δε για μία πολύπλοκη ιστορία, η οποία συνδυάζει στοιχεία από τον κόσμο των δρυΐδων και των αλχημιστών και τον κόσμο που έχει επικρατήσει να αποκαλείται "New Age".

Σε πολύ παλιά εποχή κάποια φυλή εξωγήινων επισκέφθηκε το νησί. Δυστυχώς όμως ο ανθρώπινος πολιτισμός δεν ήταν προηγμένος ώστε να γίνει κανονική επαφή.

Οι εξωγήινοι άφησαν πίσω τους τρία βασικά αντικείμενα τα οποία μπορούν, αν συνδυαστούν σωστά, να δημιουργήσουν την πύλη που θα οδηγήσει στον πλανήτη από όπου ήρθε η φυλή αυτή. Ακούγεται ίσως απλό, αλλά δεν είναι.

Στην πορεία των χρόνων το νησί γνώρισε διάφορους κατοίκους, κανείς όμως δεν μπόρεσε τελικά να ανακαλύψει το μυστικό των τριών αυτών αντικειμένων. Το Φυλακτό της Αποκάλυψης περιέχει πολύτιμα αλλά και ασυνήθιστα οράματα, το Βιβλίο της Αποκάλυψης καθοριστικές λεπτομέρειες για το πώς το ανθρώπινο είδος θα μπορούσε να επικοινωνήσει μαζί τους και, τέλος, η Αρπα της Αποκάλυψης ενσωματώνει μία ουράνια μουσική η οποία θα ακουστεί μόνο όταν κάποιος επικοινωνήσει με τη φυλή αυτή.

Στην πορεία των ερευνών σου θα ανακαλύψεις ότι και άλλοι προσπάθησαν να λύσουν το μυστήριο των τριών αντικειμένων της Αποκάλυψης. Δυστυχώς όμως υπέκυψαν σε μερικά από τα χειρότερα χαρακτηριστικά της ανθρώπινης ράτσας: Ζήλια, πάθος για εκδίκηση και φόνοι δεν τους επέτρεψαν να βρουν αυτό που έψαχναν.

Θα μπορέσεις εσύ, που τυχαία βρέθηκες στο νησί αυτό, να λύσεις ένα από τα μεγαλύτερα μυστήρια που έχουν παρουσιαστεί ποτέ;





Η status bar που δείχνει πόσα κομμάτια έχεις μαζέψει από τα ιερά αντικείμενα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 800x600 και σε 16 bit χρώματα και είναι δημιουργημένα με την τεχνική των 3D rendered. Οι περιβάλλοντες χώροι είναι από τους πιο ατμοσφαιρικούς που έχω δει. Πολύ όμορφα τοπία και εσωτερικοί χώροι, εκπληκτικά χρώματα, συνδυασμένα με μια περίεργη μουντάδα και έναν παράξενο φωτισμό, δημιουργούν έναν εξαίρετο από την πλευρά αυτή κόσμο.

Η μουσική του με ενθουσίασε. Αν και υποβλητική, δεν μου προκάλεσε δυσάρεστη αίσθηση. Αντίθετα με ηρεμούσε αφάνταστα. Αναμφίβολα το πιο δυνατό σημείο όλου του παιχνιδιού είναι τα ηχητικά εφέ, οι ambient ήχοι που περιέχει. Πρέπει να ακούσεις το παιχνίδι για να μπορέσεις να αισθανθείς την ηχητική πανδαισία του. Να ακούσεις τον άνεμο που σφυρίζει (στα σημεία αυτά άφηνα το παιχνίδι με τις ώρες, μόνο και μόνο για να ακούω τον ήχο του ανέμου), τον ήχο των κυμάτων, του νερού, των πουλιών και τόσων άλλων. Εκπληκτική δουλειά από κάθε πλευρά, από τις αρτιότερες που έχω δει ποτέ σε adventure game.

Ο χειρισμός του είναι πολύ απλός, ωστόσο σε μερικά σημεία θα μπορούσε να βελτιωθεί περισσότερο. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει τα περίπου 4/5 της συνολικής. Γύρω της βρίσκεται ένα ειδικό πλαίσιο, σαν αυτό ενός πίνακα. Στην επάνω μεριά του πλαισίου βρίσκονται τρία κουμπιά. Το πρώτο από αριστερά περιέχει τις επιλογές LOAD, SAVE, SOUND και QUIT. Το βασικό αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι σου δίνει τη δυνατότητα μόνο για πέντε saves, χωρίς να σε αφήνει δυστυχώς να γράψεις τίποτα σε αυτά ή να δεις κάποια γραφική παράσταση της θέσης που έχεις σώσει. Ετσι, πρέπει να θυμάσαι τι έχεις σώσει σε κάθε θέση ή να σημειώνεις σε κάποιο χαρτί το περιεχόμενο των saves σου, αν θέλεις να κάνεις μετά Load τη θέση που επιθυμείς. Ενα άλλο αρνητικό είναι ότι, πατώντας το πλήκτρο Escape, το παιχνίδι κάνει Quit χωρίς καμιά άλλη προειδοποίηση. Δεν υπάρχει περίπτωση ένας χρήστης να μην πατήσει έστω μία φορά κατά λάθος το πλήκτρο αυτό, μια και τα περισσότερα παιχνίδια το χρησιμοποιούν για να εμφανίζουν το βασικό menu.



Τοποθετώντας σωστά τον καθρέφτη, θα δεις απέναντι μία λάμψη.

Το μεσαίο κουμπί στο επάνω μέρος του πλαισίου εμφανίζει τη Status Bar. Πατώντας το εμφανίζεται ένα ειδικό γράφημα, το οποίο σου δείχνει σε ποιο σημείο του νησιού βρίσκεσαι ακριβώς καθώς και πόσα κομμάτια από τα Ascension Amulet, Ascension Book και Ascension Harp έχεις μαζέψει. Το manual σε αυτό το σημείο αναφέρει ότι μπορείς να μαζέψεις μέχρι 4 κομμάτια από το Ascension Amulet, 5 από το Ascension Book και 5 από τη Harp. Εγώ όμως παίζοντας ανακάλυψα τα εξής: Από το Ascension Amulet μαζεύεις όντως 4 κομμάτια, αλλά στο γράφημα φαίνεται ότι έχεις βρει μόνο τρία. Από το Ascension Book μαζεύεις τελικά 7 κομμάτια και όχι 5, στο

ΕΤΑΙΡΙΑ

ARTECH STUDIOS/H+A ENTERTAINMENT (http://www.artech.com) (http://www.h-plus-a.com/h-plus-a/default.htm)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 100MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, 16 bit color SVGA κάρτα γραφικών (800x600) με drivers DirectX συμβατούς, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με drivers DirectX συμβατούς, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse. Στο σκληρό καταλαμβάνει μόνο 2MB!

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το παιχνίδι μάς πρόσφεραν τα καταστήματα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπος είναι η Beacon Multimedia.



Αυτό είναι το σωστό σχήμα του puzzle.

ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΙΝΑΤΕ ΓΡΗΓΟΡΑ ΤΟ CELTICA

Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι και βρεθείτε στην κατασπρη οθόνη, πατήστε το πλήκτρο SPACEBAR. Κρατήστε το πατημένο μέχρι να εμφανιστεί η οθόνη με το ειδικό animation της εισαγωγής, εκεί δηλαδή από όπου αρχίζει η διήγηση της ιστορίας. Για να περάσετε τώρα την εισαγωγή του παιχνιδιού, πατήστε αρκετές φορές τα πλήκτρο SPACEBAR ή το ESCAPE ή και τα δύο, μέχρι να δείτε την οθόνη με τον τίτλο του Celtica. Αυτό το στάδιο άλλες φορές δουλεύει και άλλες όχι, μια και το πρόγραμμα φαίνεται μερικές φορές να "κλειδώνει". Τώρα απλώς περιμένετε να περάσετε στην πρώτη οθόνη του παιχνιδιού, η οποία είναι διαφορετική (random) κάθε φορά. Προσέξτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να μην πατήσετε το πλήκτρο ESCAPE, γιατί το παιχνίδι κάνει αυτόματα QUIT.



Βρίσκοντας ένα από τα κομμάτια του Φυλακτού της Αποκάλυψης.



Η ελληνική αλφάβητος περιέχεται σε ένα από τα βιβλία που βρίσκεις.

δε γράφημα φαίνονται και τα 7. Από την Ascension Harp μαζεύεις όντως 5 κομμάτια, τα οποία φαίνονται σωστά και στο γράφημα της Status Bar.

Πατώντας το δεξί κουμπί στο επάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται ένα ειδικό icon menu που περιέχει όλα τα βιβλία ή τα χειρόγραφα που έχεις βρει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, έτσι ώστε να μπορείς να τα διαβάσεις όποτε θέλεις με την ησυχία σου. Στην αριστερή μεριά του ειδικού πλαισίου βρίσκεται το inventory σου. Εδώ συγκεντρώνονται τα αντικείμενα που βρίσκεις και παίρνεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Με τα UP και DOWN κουμπιά που υπάρχουν στο επάνω και το κάτω μέρος του inventory βλέπεις όλα τα αντικείμενα που κουβαλάς. Προκειμένου να χρησιμοποιήσεις ένα από αυτά, απλώς κάνεις κλικ με τον κέρσορα πάνω του και κλικ τον κέρσορα-αντικείμενο στο σημείο που σε ενδιαφέρει. Πατώντας οποιαδήποτε από τα δύο κουμπιά που βρίσκονται στο δεξί μέρος του πλαισίου, βλέπεις τα credits του παιχνιδιού. Το γιατί υπάρχουν δύο κουμπιά που κάνουν την ίδια ακριβώς λειτουργία μόνο οι δημιουργοί το ξέρουν. Η κίνηση γίνεται πηγαίνοντας τον κέρσορα του mouse στις άκρες της οθόνης και κάνοντας κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse, όταν ο κέρσορας δείχνει ότι μπορείς να κινηθείς προς την κατεύθυνση αυτή. Ακόμη καλύτερα όμως μπορείς να κινείσαι με τα UP (μπροστά), LEFT (αριστερά), RIGHT (δεξιά) arrow πλήκτρα, τη λειτουργία των οποίων συνιστώ ανεπιφύλακτα. Υπάρχουν ακόμη οι κινήσεις πάνω (UP) ή κάτω (DOWN), όταν βρίσκεσαι σε κάποια σκάλα, και οι ZOOM IN και ZOOM OUT, όταν πρόκειται να δεις από κοντά κάποιο αντικείμενο ή να φύγεις από την οθόνη αυτή. Θα προτιμούσα πάντως ως κέρσορες κίνησης να υιοθετούνταν από τα παιχνίδια του είδους οι αντίστοιχοι των Myst και Riven, αυτοί δηλαδή με το τεντωμένο δάχτυλο που δείχνει πολύ καθαρά προς τα πού μπορείς να κινηθείς κάθε φορά.

Τέλος, υπάρχει και ο γενικός ACT κέρσορας, ο οποίος μοιάζει με παλάμη που πάει να κλείσει. Ο κέρσορας αυτός αντιστοιχεί στην εντολή "δράσε", δηλαδή πάρε, χρησιμοποίησε, άνοιξε κ.λπ.

Μεταξύ των θετικών στοιχείων του παιχνιδιού είναι το ότι δεν φαίνεται να περιέχει κάποιο bug. Ιδιαίτερα αρνητικό όμως θεωρώ το γεγονός ότι, αν έχεις φτάσεις σε κάποιο σημείο που βρίσκεται στο δεύτερο CD του παιχνιδιού και κάνεις Quit, όποτε χρειαστεί να ξεκινήσεις, θα πρέπει να φορτώσεις πρώτα το CD 1, να μπεις στην αρχή του παιχνιδιού, να κάνεις LOAD τη θέση που θέλεις και τότε να



Πρέπει πρώτα να δεις τον κύκνο με το πετράδι...



...για να μπορέσεις να οπλίσεις και να τον χτυπήσεις.



Πρόσεξε καλά τη θέση των διακοπτών, γιατί αυτή είναι μία από τις λύσεις του puzzle με το μουσικό κουτί.

βγάλεις το CD 1 και να τοποθετήσεις το 2, για να συνεχίσεις από το σημείο όπου είχες σταματήσει... Ουφ! κουράστηκα και μόνο που περιέγραψα τη διαδικασία αυτή!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένη, ωστόσο κατά τη γνώμη μου δεν ξεχωρίζει όπως αυτή του Myst και του Riven, την οποία τόσο πολύ προσπαθεί να μιμηθεί. Στο παιχνίδι δεν συμμετέχει άλλος χαρακτήρας και αυτή η τρομερή αίσθηση απόλυτης μοναξιάς ξεπερνά ακόμη και τον πρώτο διδάξαντα, το περίφημο Myst.

Η δράση του είναι όμορφα σχεδιασμένη, χωρίς όμως να είναι κάτι το εξαιρετικό όπως αυτή του Riven ή του Obsidian. Σκοπός σου είναι να βρεις τα κομμάτια των τριών αυτών σχεδόν ιερών αντικειμένων, κάτι που στην πράξη θα αποδειχτεί εξαιρετικά δύσκολο. Πρέπει λοιπόν να μαζέψεις τα 4 κομμάτια του Ascension Amulet, τα 7 του Ascension Book, τα 5 της Ascension Harp και, τέλος, το περίφημο "Evening Light" organ roll. Μόνο αν τα συγκεντρώσεις όλα θα μπορέσεις να ανοίξεις το μυστικό πέρασμα που οδηγεί σε έναν αρχαίο βωμό, ο οποίος αποτελεί την περιβόητη πύλη που θα σε οδηγήσει στον πλανήτη από όπου ήρθε η εξωγήινη φυλή.

Η δράση μού άφησε την αίσθηση ενός ημιτελούς έργου τέχνης. Σαν να του έλειπε ένας επιπλέον τόνος χρώματος, για να έχουμε μια ονειρική σύνθεση. Περίμενα κάτι παραπάνω στον τομέα αυτό, κάτι πιο έξυπνο, που να ταιριάζει με το επίπεδο της δυσκολίας των γρίφων που περιέχει, για να μην έχεις συχνά την αίσθηση ότι οι γρίφοι αυτοί, όσο κι αν αξίζουν, είναι ξεκάρφωτοι.

Το Celtica, όπως προανέφερα, περιέχει αρκετούς, πολύ έξυπνους και ιδιαίτερα δύσκολους γρίφους. Μερικοί είναι πραγματικές σπαζοκεφαλιές. Οι γρίφοι, με την εξυπνάδα και τη δυσκολία τους, μαζί με την εξαιρετική από κάθε άποψη μουσική αποτελούν αναμφίβολα τα πιο δυνατά στοιχεία του παιχνιδιού. Προκειμένου να δώσω ένα μέτρο σύγκρισης σε ό,τι αφορά τους γρίφους, θα αναφέρω ότι το Myst μπροστά του είναι ένα "απλό παιχνίδι". Μπορεί να περάσεις και επτά ώρες προσπαθώντας να καταλάβεις τη λογική ενός γρίφου και εκεί που νομίζεις ότι τα κατάφερες, να διαπιστώσεις έντρομος ότι δεν έχεις λύσει παρά μόνο το 1/4!

Σε κάθε περίπτωση να είστε σίγουροι ότι το Celtica θα σας χαρίσει πολλές ώρες μοναδικής ευχαρίστησης. Γνωρίζοντας δε από την αρχή πόσο δύσκολο είναι, ίσως αντιμετωπίσετε με μεγαλύτερη ψυχραιμία τους γρίφους του.

ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

Το Celtica στηρίζεται σε ένα αξιόλογο σεναριακό υλικό και σε εξαιρετικά γραφικά και ατμοσφαιρική μουσική. Επίσης περιέχει πολύ δύσκολους γρίφους, που απευθύνονται κυρίως στους έμπειρους adventurers ή σε όσους αρέσει να πιέζουν το μυαλό τους για να λύσουν μερικά puzzles. Δυστυχώς όμως τα προαναφερόμενα δεν αρκούν για να το καταστήσουν ο εξαιρετικό adventure όπως επιδίωκαν οι δημιουργοί του.



Το φινάλε του παιχνιδιού, ενώ ανοίγεις την πύλη που οδηγεί στον πλανήτη των εξωγήινων.

Καταρχήν, διαθέτει απαράδεκτα μικρή και λιτή εισαγωγή, ενώ το ίδιο απογοητευτικό είναι το φινάλε του. Οι δημιουργοί των παιχνιδιών πρέπει να καταλάβουν ότι η εισαγωγή και το φινάλε παίζουν καθοριστικό ρόλο στη δημιουργία μίας ισορροπημένης αίσθησης στο χρήστη σχετικά με το παιχνίδι αυτό καθαυτό.

Και η δράση του δεν κατορθώνει να απογειωθεί και να μετουσιωθεί σε μία άλλη ανώτερη ποιότητα, παρ' ότι το Celtica είχε όλες τις προϋποθέσεις για κάτι τέτοιο. Μου θύμισε πολλές φορές το πουλί των νησιών Γκαλαπάγκος, το οποίο μέχρι να κατορθώσει να σηκωθεί στον αέρα έχει κάνει περί τις 20 αποτυχημένες προσπάθειες.



Χαρακτηριστικό τοπίο του παιχνιδιού.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	96
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85

85



Ένα puzzle-adventure game, στο στιλ του Myst, με σεναριακό background, κελτικές μυθολογίες και δοξασίες. Ξεκινά με τις καλύτερες προϋποθέσεις για κάτι το εξαιρετικό, αλλά τελικά δεν κατορθώνει να πραγματώσει τις αρχικές φιλοδοξίες του.
Έχει εντυπωσιακά γραφικά και είναι πάρα πολύ δύσκολο. Απευθύνεται κυρίως σε όσους αρέσκονται στα δύσκολα.

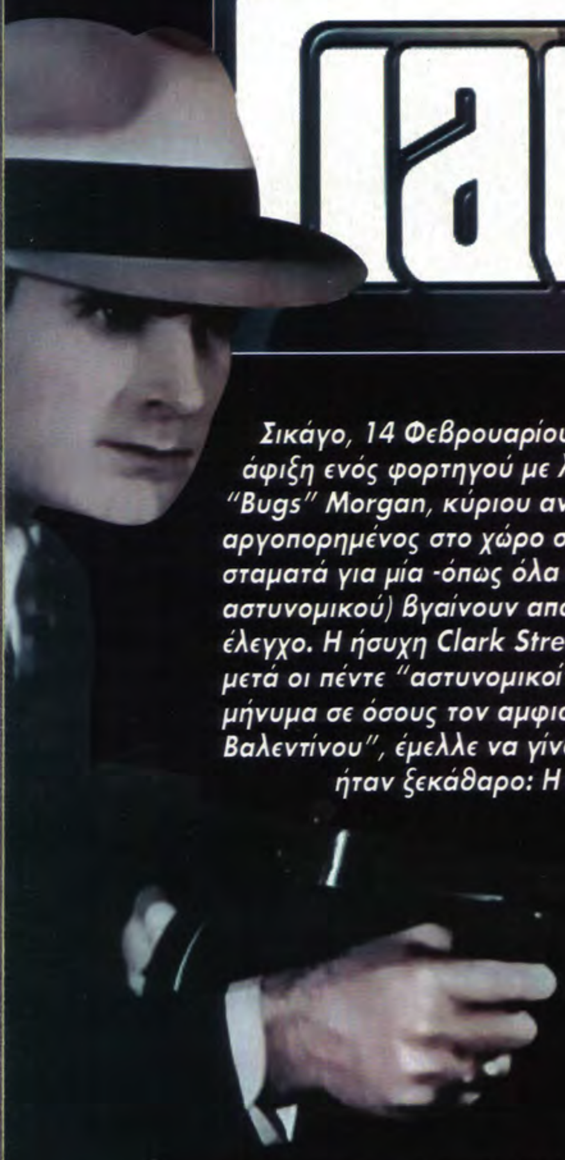
ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Στο παιχνίδι η θέση από όπου κάθε φορά ξεκινάς είναι τυχαία (random), αλλά πάντοτε βρίσκεται στην ίδια βασική περιοχή. Αυτό που έχει πιο πολλή σημασία είναι ότι η κατεύθυνση προς την οποία κοιτάς είναι κάθε φορά διαφορετική. Γύρνα γύρω γύρω μέχρι να δεις τον πέτρινο πυργίσκο με μία ξύλινη σκάλα στην άκρη του. Πήγαινε σε αυτόν, μπροστά στη σκάλα, και προχώρησε μπροστά για να μπεις μέσα. Ανέβα πάνω και πήγαινε μπροστά για να φτάσεις στην κορυφή του πυργίσκου. Τώρα κάνε κλικ στο βιβλίο που είναι ανοικτό πάνω στο τραπέζι (Μαύρο Βιβλίο 1). Στο βιβλίο αυτό σημείωσε τη σχέση μεταξύ των ημερών της εβδομάδας και των πλανητών. Με το δεξί arrow πλήκτρο διάβασε όλες τις σελίδες. Πρόσεξε πολύ καλά το Chaldean Order διάγραμμα των πλανητών και τέλος τα σύμβολα των πλανητών.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

PC

Gangsters
ORGANIZED CRIME



Σικάγο, 14 Φεβρουαρίου 1929. Επτά άντρες περιμένουν στην αποθήκη της Clark Street την άφιξη ενός φορτηγού με λαθραίο καναδικό whiskey. Είναι μέλη της φαμίλιας του George "Bugs" Morgan, κύριου ανταγωνιστή του Alfredo "Scarface" Capone. Ο Morgan φθάνει αργοπορημένος στο χώρο συνάντησης, όμως απομακρύνεται όταν βλέπει ένα περιπολικό να σταματά για μία -όπως όλα δείχνουν- έρευνα ρουτίνας. Πέντε άντρες (οι τρεις με στολή αστυνομικού) βγαίνουν από το περιπολικό και μπαίνουν στην αποθήκη για τον καθιερωμένο έλεγχο. Η ήσυχη Clark Street γεμίζει από τον εκκωφαντικό θόρυβο πυροβολισμών. Λίγα λεπτά μετά οι πέντε "αστυνομικοί" βγαίνουν σαν κύριοι και απομακρύνονται. Ο Capone έστειλε μήνυμα σε όσους τον αμφισβητούσαν. Το γεγονός, που έμεινε γνωστό ως "η σφαγή του Αγίου Βαλεντίνου", έμελλε να γίνει σημείο αναφοράς για κάθε ιστορία με θέμα τη μαφία. Το μήνυμα ήταν ξεκάθαρο: Η αληθινή εξουσία δεν χαρίζεται αλλά κατακτάται...

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
Nassos@freemail.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
HOTHOUSE CREATIONS/EIDOS INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM, κάρτα ήχου, κάρτα 2MB SVGA, DirectX 6.0

ΔΙΑΘΕΣΗ
Games Club, Όλγας 24, Άνω Γλυφάδα, τηλ.: 9611670

Βέβαια, το αποτέλεσμα δεν ήταν όπως ακριβώς το περίμενε ο Capone. Θεωρήθηκε ο υπ' αριθμόν 1 ύποπτος από τις αρχές και, μολονότι ουδέποτε αποδείχθηκε η ενοχή του για το περιστατικό ή οποιαδήποτε άλλη εκδήλωση βίαιης μορφής, καταδικάστηκε τελικά για φοροδιαφυγή και πέθανε στη φυλακή από ...σύφιλη(!) το 1947. Αυτή ήταν η απαρχή του αργού θανάτου αυτού του είδους της μαφίας. Σιγά σιγά μειώνονταν τα βίαια περιστατικά απόδοσης λογαριασμών και εφευρέθηκαν νέα, πιο... διπλωματικά μέσα, όπως οικονομικοί εκβιασμοί και εμπορικές συμφωνίες συντριβής των αντιφρονούντων. Με την κυκλοφορία του τίτλου Gangsters, όμως, η Hothouse Creations μας θυμίζει τις "παλιές καλές" εποχές και μας καλεί να μπούμε στο πετσί των μεγάλων μαφιόζων του Μεσοπολέμου.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΜΙΑ ΠΟΛΗ ΣΕ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ... ΠΟΛΙΟΡΚΙΑΣ

Ο χώρος διεξαγωγής του παιχνιδιού είναι η New Temperance, μία πόλη λίγο έξω από το Σικάγο (μην ψάχνετε στο χάρτη, δεν θα τη βρείτε!). Βρισκόμαστε στα 1930, μία εποχή που πλήττεται κυρίως από τα αποτελέσματα της ποτοαπαγόρευσης. Νέοι μαφιόζοι εμφανίζονται στο προσκήνιο και επιθυμούν να ελέγχουν την πόλη μέσω είτε της διακίνησης παράνομου αλκοόλ είτε της λειτουργίας παράνομων επιχειρήσεων, όπως οίκοι ανοχής, χαρτοπαικτικές λέσχες και ενεχυροδανειστήρια. Η αστυνομία δείχνει να μην υπάρχει, ενώ όπου υπάρχει αρχίζει να εξαφανίζεται (κοινώς δωροδοκείται). Οι δικαστικές αρχές έχουν πάψει να είναι οι προμαχώνες της δικαιοσύνης και οι πολίτες έχουν πια αποδεχθεί τη μοίρα τους...

Με αυτά τα λίγα λόγια περιγράφηκε το περιβάλλον του Gangsters. Σκοπός σας στο παιχνίδι είναι να πάρετε στα χέρια σας τον έλεγχο της πόλης, αφ' ενός αποκτώντας είτε μεγάλη οικονομική δύναμη είτε αυξημένη δημοτικότητα και αφ' ετέρου χρησιμοποιώντας τη μέθοδο της εις άτοπον απαγωγής (εξολοθρεύουμε έναν έναν τους αντιπάλους μέχρι να μην υπάρχει

κανείς...). Οι επιλογές επίτευξης του στόχου σας διακρίνονται σε νόμιμες και παράνομες. Αν επιλέξετε τη νόμιμη οδό, θα πρέπει να αγοράζετε οικόπεδα και να ιδρύετε επιχειρήσεις, τοποθετώντας ως υπευθύνους κατάλληλα άτομα και εγκαθιστώντας την κατάλληλη φρουρά για την αντιμετώπιση πιθανής "αίτησης παροχής προστασίας" από τους αντίπαλους μαφιόζους. Η νόμιμη επιλογή είναι η πιο βαρετή, γι' αυτό προτιμότερο θα ήταν να ασχοληθείτε με άλλο παιχνίδι, κάποιο που να μην έχει ως τίτλο τη λέξη Gangsters.

ΤΑ ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΕΝΟΣ ΜΑΦΙΟΖΟΥ

Ενας καλός μαφιόζος πρέπει να έχει δίπλα του συνεργάτες ικανούς να κάνουν για χάρη του όλες τις βρώμικες δουλειές. Οι συνεργάτες αυτοί, τα λεγόμενα τσιράκια (hoods), θα πρέπει να μπορούν να περνούν απαρατήρητοι, να είναι έξυπνοι, οργανωτικοί, ικανοί στη χρήση όπλων ή εκρηκτικών, ακόμη και στην οδήγηση, ώστε να διαφεύγουν ταχύτατα. Συμβουλευόμενοι έναν αρκετά μακροσκελή κατάλογο που θα ικανοποιούσε ακόμη και τον πιο απαιτητικό μαφιόζο, θα αναθέσετε σε αυτούς τις όποιες παράνομες επιθυμίες σας: δωροδοκίες, εκβιασμούς, εκφοβισμούς, απαγωγές, επιδρομές, βομβαρδισμούς(!), πυρπολήσεις, δολοφονίες, ενέδρες...

Βέβαια, το μυστικό βρίσκεται κάπου στη μέση: Για να επιτύχετε θα πρέπει να ασκήσετε εκφοβισμό σε επιχειρήσεις και κατοικίες, ώστε να πάρετε χρήματα "προστασίας", να αγοράσετε κερδοφόρες επιχειρήσεις ή να ιδρύσετε δικές σας (νόμιμες ή μη). Στους δε αντιφρονούντες στείλτε τα τσιράκια σας να συμπεριφερθούν "κατάλληλα". Φυσικά, μπορείτε να λαδώσετε αστυνομικούς ώστε να βρεθούν στο πλευρό της φαμίλιας σας σε περίπτωση επίθεσης καθώς και να δωροδοκήσετε εισαγγελείς σε περίπτωση δίωξης μέλους της οικογένειάς σας. Για τα πάρε-δώσε με τις δικαστικές αρχές θα πρέπει να προσλάβετε έναν ικανό δικηγόρο, για τους δε λογιστικούς ελέγχους στις επιχειρήσεις σας έναν ικανότατο λογιστή, ο οποίος επιπλέον θα επωμιστεί το "ξέπλυμα" του παράνομου χρήματος που έχει περιέλθει στα χέρια σας μέσω της "βιτρίνας" σας και των νόμιμων επιχειρήσεών σας - γι' αυτό θεωρείται απαραίτητη η κατοχή επιχειρήσεων μεγάλου τζίρου. Επίσης, αρκετά σημαντική είναι η χρήση "ιχνηλατών" για τις περιοχές που βρίσκονται υπό τον έλεγχο των αντίπαλων μαφιόζων, ώστε να εντοπίζετε τα αρχηγεία τους και να δολοφονείτε τους νονούς τους, ξεμπερδεύοντας μια και καλή με τις εκάστοτε φαμίλιες - εγχείρημα αρκετά δύσκολο, όμως όχι ακατόρθωτο.

GAMEPLAY - ΤΩΡΑ ΑΡΧΙΖΟΥΝ ΤΑ ΔΥΣΚΟΛΑ

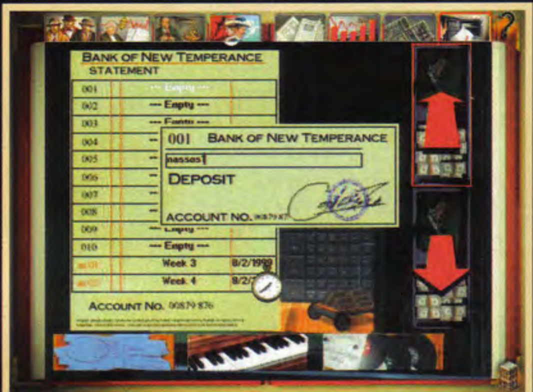
Προσωπικά βρήκα το παιχνίδι ολίγον τι πολύπλοκο. Η εξέλιξή του είναι χωρισμένη σε εβδομάδες, οι οποίες λειτουργούν ως γύροι, καθώς το Gangsters είναι εν μέρει turn based. Στην αρχή της εβδομάδας θα πρέπει να αναθέσετε στα τσιράκια σας να πραγματοποιήσουν τις ενέργειες που επιθυμείτε να γίνουν. Τα τσιράκια σας είναι χωρισμένα σε ομάδες και κάθε ομάδα έχει ως αρχηγό έναν Lieutenant. Αυτό γίνεται για να εξασφαλίσετε μεγαλύτερη πιθανότητα επιτυχίας στο εκάστοτε εγχείρημα ή και, αν θέλετε, μεγαλύτερη ευκολία στη χρήση τους. Ετσι μπορείτε να δημιουργήσετε μία ομάδα για τους εκβιασμούς (κάθε τσιράκι θα πρέπει να έχει υψηλό βαθμό Intimidation), μία για τις επιδρομές (υψηλό Firearms) κ.ο.κ. Πάντως, ο αρχηγός κάθε ομάδας θα πρέπει να έχει υψηλό βαθμό Intelligence και Organization, ενώ υψηλός βαθμός Intelligence προτείνεται και για τα μέλη κάθε φαμίλιας σας.



Απόκομμα της "New Temperance Times": "Η Δημαρχία υποστηρίζει ότι ο Bill 'Improper' Clinton επηρεάζει το 25% της πόλης". (Η ομοιότητα είναι παροιμιώδης!)



Είκοσι εννέα κατασκευαστές πλυντηρίων (χρημάτων) συνιστούν Gangsters. Αυτοί ξέρουν...



Η πανέξυπνη οθόνη "ανάληψης" και "κατάθεσης" αποθηκευμένου παιχνιδιού.

Στην αρχή του παιχνιδιού μπορείτε (πρέπει) να προσλάβετε τσιράκια που υπάρχουν ήδη στο Pool και να δημιουργήσετε μία δεύτερη ομάδα - ξεκινάτε μόνο με μία. Θα πρέπει να στείλετε την πρώτη ομάδα να "διαλαλήσει το λόγο σας" (βλ.: εκβιάσει) και τη δεύτερη να βρει νέα πρόθυμα τσιράκια. Η συνέχεια υπόκειται στην επιλογή σας: Θα επιλέξετε την ιμπεριαλιστική πολιτική ή θα προτιμήσετε την παροιμία "κάλιο πέντε και στο χέρι"; Οσο ασχολήθηκα με το παιχνίδι είδα ότι δεν χρειάζεται να ρισκάρεις (πολύ) και ότι η καλύτερη λύση είναι να γίνονται προσεκτικά βήματα χωρίς βιασύνη - δεν χρειάζεται να το πάρε-

τε τοις μετρητοίς.

Στη συνέχεια, αφού εξοπλίσετε τα τσιράκια σας με όπλα και μεταφορικό μέσο (δύο αρκετά λειψοί κατάλογοι με τρία είδη αυτοκινήτων και πέντε-έξι είδη όπλων), περνάτε στην εξέλιξη της εβδομάδας, ουσιαστικά τη real time εξέλιξη του παιχνιδιού. Εδώ μπορείτε να παρακολουθήσετε την πραγματοποίηση των καθηκόντων των μελών της φαμίλιας σας ή να οδηγηθείτε σε έκτακτες ενέργειες - για παράδειγμα, εάν μέλος αντίπαλης οικογένειας μπει στα "χωράφια" σας ή τσιράκι σας δεχθεί επίθεση και κρίνετε ότι χρειάζεται ενισχύσεις. Στο τέλος της εβδομάδας θα μεταφερθείτε πάλι στην οθόνη ανάθεσης καθηκόντων. Αυτή ξεκινά με το πρωτοσέλιδο της τοπικής εφημερίδας, το οποίο ουσιαστικά λειτουργεί ως ενημέρωση για την πορεία του παιχνιδιού: Ποιος μαφιόζος έχει μεγαλύτερη δύναμη και ποια σημαντικά γεγονότα έγιναν μέσα στην εβδομάδα (δολοφονίες και δωρεές). Βέβαια, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και το αρκετά χρήσιμο διάγραμμα για να παρακολουθείτε την εξέλιξη της φαμίλιας σας σε σχέση με τις υπόλοιπες.

Οσο προχωρεί το παιχνίδι αυξάνονται τα καθήκοντά σας ως αρχηγού οικογένειας μαφιόζων. Μάλιστα θα διαπιστώσετε ότι πρέπει να αντιμετωπίζετε τους κατοίκους/μαγαζάτορες που αρνούνται την προστασία σας και ότι αυξάνονται οι κατηγορίες εναντίον σας για εκβιασμό και παράνομη προστασία.

Οπως είναι φυσικό, τα αισθήματα απληστίας (αύξηση χρημάτων προστασίας, αύξηση περιοχής κατοχής σας, επιθυμία γιγάντωσης της αυτοκρατορίας σας) φουντώνουν μέσα σας. Κυρίως όμως χρειάζεται να αντιμετωπίσετε την επέκταση των αντίπαλων οικογενειών (ακόμη και στο παθητικό επίπεδο δυσκολίας!). Εκείνο πάντως που θεωρείται ως το "ζουμί" της όλης υπόθεσης είναι η ίδρυση παράνομων επιχειρήσεων, οι οποίες θα αποφέρουν τα μέγιστα κέρδη και θα λειτουργούν ως απαραίτητη ώθηση της οικονομικής δύναμής σας (καζίνο σε πλούσιες περιοχές, χαρτοπαικτικές λέσχες στις υποβαθμισμένες).

Να θυμάστε, όμως, ότι θα πρέπει να διαθέτετε και τις ανάλογες "βιτρίνες", ώστε να ξεπλένετε τα παράνομα κέρδη σας, νόμιμες επιχειρήσεις δηλαδή με τον κατάλληλο τζίρο (π.χ. μια τράπεζα είναι ό,τι πρέπει για τα κέρδη ενός καζίνο).

Οπως προανέφερα (και όπως θα έχετε καταλάβει), το Gangsters είναι ένα αρκετά πολύπλοκο παιχνίδι που θα απαιτήσει αρκετό από το χρόνο σας μέχρις ότου εξοικειωθείτε μαζί του. Μάλιστα ο πολύπλοκος χειρισμός του δυσχεραίνει ακόμη περισσότερο τη θέση σας. Θα δυσκολευτείτε (υποθέτω) να προσανατολίζεστε κατά τη μεταφορά από το γενικό χάρτη της πόλης στην άποψη κάθε γειτονιάς, ενώ πολύ δύσκολα θα συνηθίσετε να πραγματοποιείτε έκτακτες ενέργειες κατά τη real time εξέλιξη του παιχνιδιού - βρήκα αρκετά δύσκολο τον εντοπισμό των gangsters μου αλλά και την ανάθεση και την αποτελεσματική επίτευξη έκτακτων στόχων. Ως παράδειγμα αναφέρεται η επίθεση σε κάποιο από τα τσιράκια, κατά τη διάρκεια της οποίας δεν προλαβαίνεις να κάνεις τίποτα και απλώς μαθαίνεις την εξέλιξη.



Ηταν όλοι τους καλοί άνθρωποι. Βοηθούσαν την κοινωνία, έκαναν δωρεές... Ομως μπήκαν στο δρόμο της φαμίλιας και έπρεπε να πληρώσουν...

Μάλιστα όσο προχωρεί το παιχνίδι, τα έκτακτα γεγονότα πληθαίνουν και συχνά εκτυλίσσονται ταυτόχρονα, δίχως να μπορείτε να παρακολουθήσετε την εξέλιξή τους. Βέβαια, υπάρχει η επιλογή Pause, η οποία όμως δεν δείχνει να βοηθά ιδιαίτερα σε κάθε περίσταση, αφού τα τσιράκια σας είναι κομματάκι.. δυσκίνητα.

Τέλος, δυσκολία στην εξοικείωση προκαλούν τα αμέτρητα κουμπιά σε διάφορα σημεία της οθόνης, τα οποία είναι σημαντικά μεν, πλην όμως θα σας παιδέψουν μέχρι να μάθετε τη λειτουργία και κυρίως τη χρησιμότητα του καθενός από αυτά. Μπορείτε πάντως να ρίξετε μια ματιά στο ιδιαίτερα κατατοπιστικό manual του παιχνιδιού, τα βοηθητικά παιχνίδια (tutorials) του οποίου θα σας βοηθήσουν να κατανοήσετε τη λειτουργία του σε μεγάλο βαθμό.

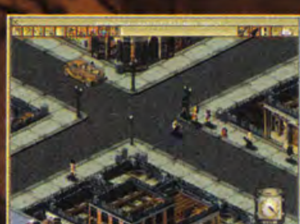
ΓΡΑΦΙΚΑ

Το παιχνίδι δεν έχει να παρουσιάσει κάτι το ιδιαίτερο στον τομέα των

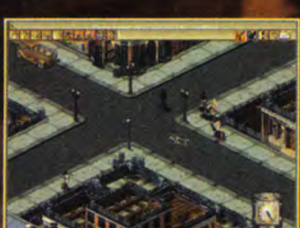
KILL!



Η ρουτίνα της αστικής ζωής ταράζεται από μία απόπειρα...



...δολοφονίας αντιφρονούντα.



Οι κιμωλίες φαίνεται ότι είχαν ζήτηση εκείνη την εποχή.

γραφικών. Το σκηνικό της πόλης με τα κτίρια και τους πολίτες θυμίζει αρκετά την εποχή της ποτοαπαγόρευσης (τουλάχιστον έτσι όπως την έχουμε γνωρίσει από τις ταινίες), όμως δεν περιλαμβάνει ποικιλία κτιρίων (εκτός ελάχιστων ειδικών περιπτώσεων).

Γενικά, η New Temperance δεν διακρίνεται για τα αξιοθέατά της. Ιδιαίτερης αναφοράς πάντως πρέπει να τύχουν τα γραφικά των πολιτών και η κίνησή τους στους δρόμους της πόλης. Υπάρχει μία αρκετά μεγάλη ποικιλία στις εμφανίσεις τους, ενώ αρκετά ρεαλιστική είναι η κίνησή τους.

Ετσι, θα τους δείτε να περιμένουν σε κάποιο κεντρικό δρόμο και στη συνέχεια να τρέχουν για να τον διασχίσουν, θα δείτε τύπους να σταματάνε για να κοιτάξουν μια βιτρίνα ή να μαζέψουν πράγματα που τους έπεσαν στο πεζοδρόμιο(!).

Αρκετά διασκεδαστικό στοιχείο αποτελούν τα προκαθορισμένα γραφικά των προσώπων των τσιρακιών σας (με δυνατότητα αλλαγής ορισμένων χαρακτηριστικών, αν πρόκειται για το πρόσωπο του βασικού χαρακτήρα σας), μεταξύ των οποίων θα αναγνωρίσετε τις φυσιογνωμίες του Bill Clinton και του Steven Seagal!. Επίσης, όσον αφορά στο θέμα των γραφικών, μπορείτε να επιλέξετε τρεις αναλύσεις, ανάλογα με τις δυνατότητες του συστήματός σας: 640x480, 800x600 και 1.024x768. Τέλος, άκρως εντυπωσιακή είναι η retro εισαγωγή του Gangsters, η οποία σας βάζει αμέσως στο πνεύμα του παιχνιδιού.



Η οθόνη με τα τσιράκια σας και τις "διπλωματικές" επιλογές.



Ο Luther "Dapper" Hawk βρέθηκε σε εχθρική περιοχή. Η εξέλιξη της σκηνής οδήγησε στη δολοφονία του. Χμμ, για κάτσε να στείλω μία ομάδα αυτοκτονίας...

ΗΧΟΣ

Η μουσική του Gangsters αποτελείται από τέσσερα ατμοσφαιρικά κομμάτια, που ταιριάζουν απόλυτα με το περιβάλλον του παιχνιδιού και την γκαγκστερική εποχή του Μεσοπολέμου. Η ποιότητά της είναι αρκετά ικανοποιητική, ενώ μπορείτε να επιλέξετε τα κομμάτια που θα ακούγονται ή ακόμη και να τα απενεργοποιήσετε. Δεν είναι βέβαια κάτι το εκπληκτικό, απλώς τέσσερα ήρεμα, ρυθμικά κομμάτια που θα σας συνοδεύουν στην όποια μαφιόζικη ενέργειά σας. Ικανοποιητικοί κρίνονται και οι ήχοι της πόλης - θα ακούτε κελαηδίσματα και προπολεμικές κόρνες!

Στο παιχνίδι ακούγονται και ορισμένα speeches - π.χ., όταν θελήσετε να παρακολουθήσετε μία απόπειρα εκβιασμού ή όταν ζητήσετε από το τσιράκι σας να ελέγξει μια περιοχή αρκετά εκτενή για τις δυνατότητές του. Ο τόνος της φωνής είναι ο κατάλληλος (μία καθαρά αμερικανική μαφιόζικη φωνή), όμως η αντίρρησή μου έγκειται στο ότι, αν και υπάρχουν αρκετοί χαρακτήρες-φωτογραφίες με τσιράκια, οι φωνές που ακούγονται είναι μόνο δύο: μία αντρική και μία γυναικεία. Τα ηχητικά εφέ είναι λίγο πολύ κοινά, χωρίς να ακούγονται εντυπωσιακές εκρήξεις (όταν γίνονται) και χωρίς εντυπωσιακούς ήχους πυροβολισμών. Γενικά, πάντως, δίνεται η εντύπωση ότι δόθηκε μεγαλύτερη προσοχή στο gameplay σε βάρος του ήχου.

ΓΕΝΙΚΑ

Το Gangsters είναι μία αρκετά φιλότιμη προσπάθεια της Hothouse Creations να μεταφέρει στις οθόνες των υπολογιστών μας το χώρο των μαφιόζων και των παράνομων συναλλαγών. Κατά τη γνώμη μου, όμως, δεν κατάφερε να αντεπεξέλθει στο θόρυβο που προκάλεσε το άκουσμα της κυκλοφορίας του από την Eidos Interactive.

Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν πρόκειται για έναν διασκεδαστικό τίτλο, απλώς οι προσδοκίες ήταν μεγαλύτερες. Σημαντικά αρνητικά σημεία είναι ο δυσκίνητος χειρισμός του παιχνιδιού κατά τη διάρκεια της εβδομάδας, όταν έχετε περάσει σε real time δράση, ενώ θετικό στοιχείο στη γενική εκτίμησή μου η δυνατότητα για multiplayer μέσω modem, Internet ή και τοπικού δικτύου - ένα bug στο chat του multiplayer διορθώθηκε με το patch.

Το μεγάλο χρονικό διάστημα που χρειάζεται για την εξοικείωση με το χειρισμό δεν πρέπει να θεωρείται αρνητικό, αφού ειλικρινά δεν μπορώ να φανταστώ πώς θα μπορούσε να είναι ευκολότερος στην εκμάθηση και ταυτόχρονα να διατηρούσε την πληθώρα των "μαφιόζικων" επιλογών. Αν είχε λίγο πιο προσεγμένα γραφικά και ηχητικά εφέ καθώς και καλύτερο χειρισμό, θα συμπεριλαμβανόταν μετά βεβαιότητας στα κορυφαία της χρονιάς. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70

82



Δεν ξέρω για εσάς, εγώ πάντως άρχισα να ξεσκονίζω το Tommy Gun μου...

Speed Busters

Τα car simulations χαρακτηρίζονται συνήθως από μεγάλες ταχύτητες, εντυπωσιακά τετ-α-κε και πολλά τρακαρίσματα. Τα στοιχεία αυτά δεν λείπουν από το Speed Busters της Ubisoft, το οποίο συν τοις άλλοις περιλαμβάνει ένα πρωτότυπο σενάριο, κάτι που όμως δεν αποτέλεσε έκπληξη, μια και η εν λόγω εταιρία μάς έχει συνηθίσει σε ανάλογες κινήσεις, όπως το Pod.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@hotmail.com

Υστερα από αρκετές ώρες πτήσης με διάφορους τύπους μαχητικών και τραβώντας πολλά G, νομίζω πως είναι μια πρώτης τάξεως ευκαιρία να προσγειωθώ και να κάνω ένα διάλειμμα από τα αεροπλάνα και τους flight simulators, για να ασχοληθώ με κάτι άλλο. Βέβαια, μια και είμαι κλασικός simulator gamer, δεν θα μπορούσε ο φίλτατος Βαγγέλης "Μας κατατρέχει όλους" Κράτσας να μου δώσει για review κάτι άλλο εκτός από simulator.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ιδού, λοιπόν, το Speed Busters, ακόμη ένα car ή race simulation της Ubi Soft, η οποία τείνει να μετατραπεί σε παραδοσιακή δύναμη σε αυτή την κατηγορία, αφού έχει αναπτύξει ουκ ολίγα παιχνίδια αυτού του είδους και μάλιστα με ιδιαίτερη επιτυχία. Το Speed Busters επιβεβαιώνει τη σοφή ρήση του λαού μας "τα φαινόμενα απατούν". Αντικρίζοντας τη συσκευασία δεν μπορώ να πω πως ενθουσιάστηκα, καθώς ούτε ο τίτλος με συγκλόνισε ούτε οι εικόνες που έβλεπα. Το περιεχόμενο, όμως, φρόντισε να με διαψεύσει.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Οπως είναι εμφανές και από τον τίτλο, πρόκειται για ένα παιχνίδι αγώνων ταχύτητας μέσα από έναν αριθμό πιστών. Οι... πρωταγωνιστές όμως δεν είναι ούτε cart cars, ούτε αυτοκίνητα Formula 1, ούτε μηχανές, ούτε super cars αλά Need For Speed. Πρόκειται για οκτώ αυτοκίνητα με τεχνολογία και design που ξεκινούν από τη δεκαετία του '50 και φθάνουν έως και σήμερα. Είναι αμάξια που βλέπετε στους δρόμους, αν και η Ubi Soft δεν χρησιμοποίησε τις πραγματικές μάρκες του καθενός. Αντικειμενικός σκοπός του παιχνιδιού δεν είναι ο κλασικός "πάτα γκάζι και τερμάτισε πρώτος πάση θυσία" ή, τουλάχιστον, όχι μόνο αυτός. Η αστυνομία δεν μοιράζει -όπως συνήθως- κλήσεις σε όσους συλλαμβάνει να υπερβαίνουν το όριο της ταχύτητας (Σκουλικάρη, πάλι έτρεχες;). Εδώ οι κύριοι με τις μπλε στολές μοιράζουν χρήματα σε όσους καταφέρουν να αναπτύξουν τη μεγαλύτερη ταχύτητα και τερματίσουν πρώτοι. Πώς είπατε; Μάλιστα, πρόκειται για μία πρωτοτυπία του σεναρίου η οποία αναφέρεται στην εισαγωγή. Οπότε πατάτε το γκάζι και προσπαθείτε να μαζέψετε όσα πιο πολλά χρήματα ή credits.

ΕΤΑΙΡΙΑ
UBI SOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM drive, 35MB HDD, 4 MB 3D accelerator ή D3D
ΔΙΑΘΕΣΗ
Τον τίτλο μάς διέθεσε η αντιπροσωπος εταιρία Microstar, Κονοπισοπούλου 30, τηλ.: 6998974.



Ενα εύλογο ερώτημα που προκύπτει είναι το εξής: Εντάξει, τρέχουμε σαν τους παλαβούς να συγκεντρώσουμε όσο πιο πολλά credits γίνεται, όμως πού θα μας χρησιμεύσουν; Μα στην

επιδιόρθωση του αυτοκινήτου και την αναβάθμισή του με διάφορα αξεσουάρ. Ε, και το να είστε στα top του Hall Of Fame δεν είναι δα και μικρό επίτευγμα, έτσι;

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Εκείνο που εντυπωσιάζει στο Speed Busters είναι η αλληλεπίδραση του αυτοκινήτου με το δρόμο. Διαφορετικά κινείται πάνω σε άσφαλτο, διαφορετικά σε χωματόδρομο, σε πλακόστρωτο κ.ο.κ. Εξίσου εντυπωσιακές είναι οι αντιδράσεις των αυτοκινήτων κατά την οδήγηση, κάτι το οποίο απουσιάζει από το Need For Speed. Ετσι, ενώ τρέχετε με ιλιγγιώδη ταχύτητα, βρίσκει το αμάξι σε ένα κράσπεδο, ακολουθεί ντεραπάρισμα και βέβαια επίσκεψη στο πλησιέστερο νοσοκομείο. Οι αναρτήσεις ταλαιπωρούνται αφάνταστα από τα άλματα και τις λακκούβες και αυτό φαίνεται στις ρόδες, κάτι που σε άλλους τίτλους της κατηγορίας δεν υπάρχει. Το μόνο που βλέπουμε είναι τις μπροστινές ρόδες να στρίβουν δεξιά ή αριστερά. Υπάρχουν δύο είδη αγώνων: ο Arcade και ο Championship. Μέσω του πρώτου μπορείτε να αγωνιστείτε σε όποια από τις έξι πίστες επιθυμείτε και με όποιο αυτοκίνητο θέλετε. Επίσης μπορείτε να επιλέξετε τον αριθμό των αντιπάλων, οι οποίοι κυμαίνονται από έναν έως πέντε, τον καιρό και το αν θα είναι ημέρα ή νύχτα.



Κυρίες και κύριοι, το αγωνιστικό της ελληνικής Πολεμικής Αεροπορίας. Γίνεται να μη βάλω αεροπορικό στοιχείο; Δεν γίνεται!

Στην επιλογή Championship σας δίνεται το πόσο των 36.000 credits με το οποίο καλείστε να αγοράσετε ένα αυτοκίνητο (οι επιλογές που υπάρχουν για αυτό το ποσό είναι μόλις τρεις) καθώς και όποια αξεσουάρ επιτρέπει η τσέπη σας. Φροντίστε να κάνετε συνετή χρήση, διότι, μετά το πέρας κάθε αγώνα, θα πρέπει να επιδιορθώνετε τις ζημιές (πιστέψτε με, θα είναι πολλές), να ξαναγεμίζετε το αυτοκίνητο με Nitro και, αν σας έχει μείνει υπόλοιπο, να κάνετε κάποια προσθήκη.

Μια και ο λόγος για το Nitro, είναι ένα συστατικό που προστίθεται στην απλή βενζίνη και μετατρέπει το αυτοκίνητο σε turbo. Προσοχή όμως, καλό είναι να χρησιμοποιείται σε ευθείες, διότι ναι μεν δίνει μεγάλη επιτάχυνση στο αυτοκίνητο, καθιστά όμως τον έλεγχό του εξαιρετικά δύσκολο. Θα έχετε στη διάθεσή σας άφθονο Nitro στο Arcade mode, αντιθέτως στο Championship θα σας κοστίζει κάτι παραπάνω για να το προμηθευτείτε. Αν δεν τα καταφέρετε, τότε το αυτοκίνητο θα παραμείνει στην κατάσταση που βρισκόταν όταν τελείωσε η τελευταία πίστα.



Το κεντρικό μενού επιλογών.

Σημειωτέον ότι ο πρώτος -φυσικά- κερδίζει το μεγαλύτερο ποσό, ο δεύτερος κάποιο μικρότερο αλλά σεβαστό, ο τρίτος και ο τέταρτος ακόμη μικρότερο. Ο πέμπτος και ο έκτος δεν κερδίζουν ούτε ένα credit. Οπότε φροντίστε να τερματίζετε τουλάχιστον τέταρτοι, εάν θέλετε να βάζετε κάποια credits στην άκρη.



Προσέξτε τι όμορφο που είναι το νερό.

SKIN EDITOR

Ο Skin Editor είναι ένα utility που μπορείτε να κατεβάσετε από το site της Ubi Soft (www.ubisoft.com). Πρόκειται για ένα προγραμματάκι με το οποίο μπορείτε να αλλάξετε ή να τροποποιήσετε τα skins των αυτοκινήτων σας. Τα skins δεν είναι άλλα από τα εκκεντρικά βαψίματα και χρώματα των αυτοκινήτων στο Speed Busters. Οπως ίσως διαπιστώσατε από τα screenshots που τράβηξα, έχω κάνει μικρές επεμβάσεις στα skins ορισμένων αυτοκινήτων, οι οποίες ενδέχεται να προκαλέσουν τις βίαιες αντιδράσεις της κιτρινόμαυρης χούντας που επικρατεί στο "PC Master".





Ωωω.... αυτό θα πονέσει.

Ενα άλλο στοιχείο που δεν περίμενα να βρω στο παιχνίδι είναι το προσεγμένο multiplayer gaming. Η Ubi Soft έχει δώσει μεγάλη έμφαση σε αυτό το σημείο καθώς αφ' ενός η αγορά των online games αναπτύσσεται με γοργούς ρυθμούς και αφ' ετέρου δεν είναι πάντα εύκολο να παίξουν ταυτόχρονα δύο παίκτες στον ίδιο υπολογιστή.



Οι ευθείες είναι ιδανικές για την πυροδότηση του Nitro.

ΠΙΣΤΕΣ - ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

Οι πίστες που περιλαμβάνει το Speed Busters είναι έξι τον αριθμό. Συγκεκριμένα:

- **Καλιφόρνια:** Θα τη χαρακτήριζα περίεργη πίστα. Εκεί που τρέχετε ωραία και καλά, βλέπετε ξαφνικά τον King Kong να κοπανά με δύναμη το δρόμο και... μακάρι να ήταν μόνο αυτό. Σε γενικές γραμμές είναι μία πίστα με ανοιχτούς δρόμους και φυσικά παραλίες.
- **Μεξικό:** Χωματόδρομος και λάσπη. Οχι ό,τι καλύτερο για το χειρισμό του αυτοκινήτου, αφού υπάρχουν πολλές και απότομες στροφές μέσα από χαράδρες και ηφαίστεια.



Ελα, ρε ΠΑΝΑΘΑΑΑΑΑΑΑΑΑ!!!

- **Νεβάδα:** Η αγαπημένη πολιτεία των εξωγήινων. Εσείς, ωστόσο, αφήστε την εξερεύνηση εξωγήινης ζωής για άλλη στιγμή, καθώς θα πρέπει να μείνετε συγκεντρωμένοι στο δρόμο διότι, αν βγείτε από αυτόν, θα κολλήσετε στην άμμο ή δεν θα ελέγξετε σωστά τα φρένα σας στις επικίνδυνες στροφές 90 μοιρών μέσα στην πόλη.
- **Κολοράντο:** Ενα χιονισμένο τοπίο σάς περιμένει καθώς και χιονοστιβάδες. Κατά την άποψη μου, η πιο δύσκολη πίστα.
- **Λουιζιάνα:** Και εδώ τα πράματα δεν είναι εύκολα. Πρόκειται για ένα σκηνικό που αλλάζει συνεχώς. Τη μια στιγμή οδηγείτε σε δύσκολους σε χειρισμό αλλά ανοιχτούς λασπόδρομους, μέσα από βαλτώδη τοπία, και την άλλη βρίσκεστε σε άσφαλτο μέσα σε πόλη, με κλειστές στροφές, γέφυρες, τρένα κ.ά. Αντε βγάλε άκρη τώρα.
- **Καναδάς:** Μία όμορφη πίστα στην οποία οδηγείτε μέσα από αγροκτήματα, παλιά κάστρα και άλλα. Αν βγείτε σώος, στείλτε μου e-mail.

Σίγουρα, ο αριθμός των tracks δεν είναι μεγάλος. Παρουσιάζουν όμως έντονο ενδιαφέρον καθώς κρύβουν πολλές παγίδες και κρυμμένα μονοπάτια μέσα από τα οποία μπορούμε να κερδίσουμε πολύτιμα μέτρα. Είναι πολύ καλά σχεδιασμένα, και τα τοπία που χρησιμοποιούνται είναι όμορφα.

Σε ό,τι αφορά τα αυτοκίνητα, όπως προαναφέραμε είναι οκτώ. Συγκεκριμένα τα:

- **Bel-Ray:** Βαρύς σκελετός, καλή εκκίνηση αλλά κακή επιτάχυνση, δύσκολος χειρισμός και κακά φρέ-

ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ


Bel-Ray


Orion


Pirate


Virtuose


Solaris


LA2000



Μια ζόρικη στροφή.

να. Ενα κλασικό δείγμα της δεκαετίας του '50.

- **Orion:** Θέλει λίγη προσοχή κατά τον έλεγχό του λόγω του ελαφριού σκελετού. Εχει όμως ελεγχόμενο φρενάρισμα, καλή εκκίνηση και επιτάχυνση.
- **Pirate:** Ακόμη ένα παλιό αυτοκίνητο, γρήγορο, με δυνατή μηχανή και έξοχο χειρισμό. Η επιτάχυνσή του όμως απογοητεύει.
- **Atlantis:** Θα το χαρακτήριζα tank. Μεγάλο, με βαρύ σκελετό αλλά καταπληκτικό χειρισμό, πολύ γρήγορο και με καλά φρένα.
- **Virtuose:** Ισως να μην είναι η καλύτερη επιλογή, αν και έχουμε να κάνουμε με το γρηγορότερο από όλα τα αυτοκίνητα. Η οδήγησή του είναι πολύ δύσκολη στις μεγάλες ταχύτητες. Είναι μάλλον ένα αμάξι για έμπειρους.
- **Solaris:** Προσωπικά μου άρεσε πολύ. Πολύ σταθερό αυτοκίνητο, γρήγορο, με γερά φρένα και ικανοποιητική επιτάχυνση. Παρ' όλα αυτά είναι δύσκολο στην οδήγηση.
- **LA2000:** Μάλλον το καλύτερο αυτοκίνητο. Πανάκριβο όμως. Το φρενάρισμα απαγορεύεται όταν το οδηγείτε.
- **Mystery Car:** Πρόκειται για ένα bonus car που, όσο κι αν προσπάθησα, δεν κατάφερα να δω.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εφοδιαστείτε με έναν 3D accelerator και ετοιμαστείτε για μια όμορφη εμπειρία. Καλοσχεδιασμένα objects, πειστικά textures και εντυπωσιακά εφέ. Λαμπερές φωτιές και πυρακτωμένα σώματα να πετάγονται από το ηφαιστειογενές έδαφος του Μεξικού, η ομίχλη να σας δυσκολεύει στη Λουιζιάνα, το χιόνι πυκνό να πέφτει στο Κολοράντο.

Το αυτοκίνητο, ενώ τρακάρει, να του σπάζουν τα τζάμια, να στραβώνουν οι ρόδες, να εκτοξεύεται το καπό στον αέρα και οι λαμαρίνες να συνθλίβονται.

Τα εφέ και οι λεπτομέρειές τους είναι αναρίθμητα. Ισως τα γραφικά να είναι καλύτερα από τα αντίστοιχα του Need For Speed III.

Οι ήχοι είναι εκπληκτικοί για κάθε ενέργεια που λαμβάνει χώρα στο παιχνίδι. Η μουσική είναι διαφορετική σε κάθε πίστα και αντιπροσωπευτική της εκάστοτε περιοχής. Το μόνο αρνητικό σημείο που μπορώ να εντοπίσω στον οπτικοακουστικό τομέα είναι το αδικαιολόγητα μακροσκελές video στην εισαγωγή.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ανεπιφύλακτα η Ubi Soft έκανε εξαιρετική δουλειά. Πετυχαίνει τον ουσιαστικότερο στόχο, να περάσει δηλαδή ο gamer πολλές ευχάριστες ώρες καθηλωμένος μπροστά από τον υπολογιστή του, παίζοντας με το Speed Busters. Το μόνο μειονέκτημα εντοπίζεται στο μικρό αριθμό tracks, κάτι που μειώνει σημαντικά την αντοχή του τίτλου στο χρόνο.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	96
GAMEPLAY	87
ΑΝΤΟΧΗ	78

88



Πιστεύω πως το Speed Busters αξίζει μία θέση στο σκληρό δίσκο σας.

ΟΙ ΠΙΣΤΕΣ


Καλιφόρνια


Μεξικό


Νεβάδα


Λουιζιάνα


Καναδάς


Κολοράντο

SIM CITY 3000

Για φαντάσου... Το Sim City απέκτησε τρίτο sequel! Λίγα χρόνια πριν, όταν έπαιζα μετά μανίας το Sim City 2000, δεν μπορούσα να φανταστώ ότι αυτός ο εξομοιωτής "δημάρχου" θα μπορούσε να γίνει καλύτερος, αφού -ούτως ή άλλως- είχε πολλές πρωτοποριακές ιδέες και σχεδόν κανένα μειονέκτημα. Για να δούμε όμως τι καινούριο περιλαμβάνει η νέα έκδοση.

του Γιώργου Κυριακού

ΕΤΑΙΡΙΑ
MAXIS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166, 32MB RAM, Windows 95/98
ΔΙΑΘΕΣΗ
Αντιπρόσωπος του παιχνιδιού είναι η εταιρία CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 6233906

Σίγουρα ο εν λόγω τίτλος ήταν πολυαναμενόμενος. Ωστόσο η καθυστέρηση κυκλοφορίας του έκανε πολλούς, μεταξύ αυτών και εμένα, να χάσουν στην πορεία το ενδιαφέρον τους. Στην καθυστέρηση του Sim City 3000 συνέβαλλαν κατά πολύ (όπως ίσως ξέρετε) η ανασυγκρότηση του productive team της Maxis, καθώς και το εξαντλητικό beta testing των υπευθύνων, που πριν από λίγους μήνες φάνταζε ατελείωτο. Τέλος πάντων, καθώς σύμφωνα με την παροιμία "κάλλιο αργά παρά ποτέ".

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

ΣΚΟΠΟΣ

Είμαι υποχρεωμένος να αναφερθώ στο σκοπό του παιχνιδιού γι' αυτούς που αγνοούν την ύπαρξή του (άραγε υπάρχουν τέτοιοι άνθρωποι και, αν ναι, γιατί τους επιτράπηκε η είσοδος στην κοινωνία των gamers; - εξαιρούνται οι αρχάριοι).

Το Sim City λοιπόν είναι αυτό που υποδηλώνει το όνομά του: Simulated City, δηλαδή εξομοιωτής πόλεων. Αναλαμβάνετε το ρόλο ενός ανθρώπου ο οποίος, έχοντας συγκεντρώσει ένα σεβαστό ποσό δολαρίων, αγόρασε ένα κομμάτι γης της αρεσκείας του. Πάνω σε αυτό καλείστε λοιπόν να χτίσετε την πόλη που πάντα ονειρευόσαστε! Αρχίζετε με ένα σχετικά μικρό ποσό, που χρησιμοποιείτε για να χτίσετε τα πρώτα σπίτια της πόλης σας. Οταν αυτά χτιστούν, μπορείτε να εφαρμόσετε ένα σύστημα φορολογίας, για να αυξήσετε το κεφάλαιό σας. Με περισσότερα λεφτά μπορείτε να επεκτείνετε την πόλη σας, χτίζοντας όχι μόνο κατοικίες κάθε είδους, αλλά και εμπορικές περιοχές για να εργάζονται οι κάτοικοί σας καθώς και βιομηχανικές ζώνες για την προώθηση της βαριάς βιομηχανίας. Τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά, διότι παράλληλα πρέπει να καταπολεμήσετε την εγκληματικότητα, να κρατήσετε σε χαμηλά επίπεδα το νέφος, να καταρτίσετε τον προϋπολογισμό για υπηρεσίες όπως η αστυνομία, η πυροσβεστική, τα τμήματα δημόσιας υγείας, δημόσιων έργων και άλλα πολλά. Και -προπάντων- να μη χρεοκοπήσετε! ΑΡΑ: Αν θέλετε στρατιωτικές επιχειρήσεις με διοίκηση παντός τύπου πολεμικών μηχανών, με σφαγές και ολοκαυτώματα στα virtual πεδία μάχης και άλλα τέτοια όμορφα, τότε ΠΕΡΑΣΤΕ ΕΞΩ! (και ο κύριος Μπέλλος να κλείσει την πόρτα, παρακαλώ...).

ΓΡΑΦΙΚΑ

Καλώς ή κακώς, οι περισσότεροι κρίνουν τα παιχνίδια από τα γραφικά τους. Ωστόσο το Sim City δεν πρέπει να εξεταστεί με τα ίδια κριτήρια. Οσο



Ενα αεροδρόμιο δίπλα στη θάλασσα είναι πολύ καλή ιδέα.



Μια στρατιωτική βάση πάντα αυξάνει τη ρύπανση και την εγκληματικότητα!



Ο φάρος είναι και αυτός δώρο του κράτους!



Οταν έχετε να κάνετε με τέτοιες φωτιές, να είστε σίγουροι ότι πριν κάνατε save.

διασκεδαστικό ήταν το Sim City 2000 άλλο τόσο και ακόμα περισσότερο είναι το 3000, έστω και αν αυτή η επιτυχία δεν οφείλεται πρωτίστως στα γραφικά του. Κήρυγμα τέλος.

Επί της ουσίας λοιπόν: Τα γραφικά του Sim City 3000, παρά το ότι δεν αποτελούν το σημείο αιχμής του παιχνιδιού, δεν παύουν να είναι από τα καλύτερα που έχετε δει μέχρι στιγμής σε παιχνίδια με 3D perspective. Πολύχρωμα, καθαρά, φωτεινά και λεπτομερή, είναι λίγα από τα χαρακτηριστικά που τους ταιριάζουν. Σημειώνεται, για αυτούς που θυμούνται το Sim City 2000, ότι οι άνθρωποι πλέον είναι ορατοί στους δρόμους και τα αυτοκίνητα έχουν "μορφή". Είναι ευχάριστο να βλέπετε διάφορους τύπους με χρωματιστά ρούχα να περπατούν ξέγνοιαστα, να παίρνουν το λεωφορείο ή τον υπόγειο και να πηγαίνουν στα σπίτια τους. Επίσης να διακρίνετε τα παντός τύπου αυτοκίνητα, νταλίκες και ανατρεπόμενα να ταξιδεύουν από το ένα μέρος της πόλης στο άλλο, να μπλέκουν σε μποτιλιαρίσματα ή να περιμένουν να περάσει το τρένο. Εξίσου ικανοποιητικά είναι τα γραφικά των ακινήτων της πόλης, καθώς είναι καλοσχεδιασμένα, με πολλές ευχάριστες λεπτομέρειες. Στο Theme Park (το χτίζετε ύστερα από αίτημα του λαού), για παράδειγμα, βλέπετε καθαρά τη μεγάλη ρόδα να γυρίζει γύρω-γύρω! Στα εργοστάσια διακρίνετε τα μηχανήματα να δουλεύουν, ενώ καπνοί βγαίνουν από τα φουγάρα. Διασκεδαστικά είναι επίσης τα πρόσωπα των υπευθύνων κάθε τομέα (Public Safety, Transportation, Education, ξέρετε εσείς), τα οποία είναι σχεδιασμένα σαν καρτούν! Παίρνουν μάλιστα διαφορετικό ύφος, ανάλογα με τα νέα που σας ανακοινώνουν κάθε φορά.

Φανταστείτε τον υπεύθυνο οικονομικών να είναι ιδρωμένος και συνοφρυωμένος στο τέλος κάθε χρονιάς (είχατε χασούρα!) και να σας λέει ότι χάνετε λεφτά ή, ακόμα χειρότερα, ότι χρεοκοπήσατε, κάτι καθόλου σπάνιο!

Το παιχνίδι επιτρέπει αναλύσεις μέχρι και 1.024x768 και υποστηρίζει σχεδόν όλες τις κάρτες γραφικών. Από τις επιλογές μπορείτε να διαλέξετε την κάρτα σας και την ανάλυση που επιθυμείτε. Οσο πιο μεγάλη ανάλυση επιλέξετε τόσο μεγαλύτερο τμήμα της πόλης σας βλέπετε, κάτι όμως που μπορεί να έχει επίπτωση στην ταχύτητα.

Σημείωση: Οι φωτογραφίες που συνοδεύουν το άρθρο είναι σε ανάλυση 800x600, χρησιμοποιώντας διάφορα στάδια του zoom in και zoom out.

ΤΟ SIM CITY ΣΤΟ ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ

Οπως προανέφερα, το Sim City ήταν ανέκαθεν ένα παιχνίδι του στιλ "όταν μεγαλώσω θα γίνω (π.χ.) Αβραμόπουλος". Στη συνέχεια θα επιχειρήσω να περιγράψω τα καθήκοντα που έχει ένας virtual δήμαρχος, τι προβλήματα αντιμετωπίζει, τι συμφωνίες κλείνει και πώς όλα αυτά αναπαριστάνονται με απόλυτη επιτυχία στο Sim City.

Προτού αρχίσετε να χτίζετε την πόλη σας, πρέπει να διαμορφώσετε το κομμάτι γης που κατέχετε. Σας δίνεται λοιπόν η ευκαιρία, δωρεάν, να φτιάξετε βουνά, λόφους, ποτάμια, λίμνες, δάση και ό,τι άλλο επιθυμείτε. Εν συνεχεία επιλέγετε το ποσό με το οποίο θα ξεκινήσετε. Τα ποσά που σας προσφέρονται είναι $50.000, $10.000 και πάλι $10.000 αλλά αυτή τη φορά δανεικά! Αυτή η επιλογή σας μετρά ως βαθμός δυσκολίας. Επιλέγοντας το μικρότερο ποσό, θα προσπαθήσετε να καταφέρετε το ακατόρθωτο, δηλαδή να φτιάξετε μια πόλη με δανεικά χρήματα! Είναι "επιστημονικώς τεκμηριωμένο" ότι οι περισσότεροι διαλέγουν τα $50.000 - μη ρωτάτε γιατί... Ωστόσο και με αυτό το ποσό θα συναντήσετε πολλές δυσκολίες, ειδικά οι αρχάριοι. Τελειώνοντας, δώστε ένα όνομα στην πόλη σας και επιλέξτε τη χρονιά που θέλετε να την ιδρύσετε. Μπορείτε να διαλέξετε από το 1900 μέχρι και λίγο μετά το 2000. Ο λόγος ύπαρξης αυτού του feature είναι απλός. Το 1900, για παράδειγ-

ΜΕΡΙΚΑ LANDMARKS

Υπάρχουν δεκάδες από αυτά. Εσείς δείτε ορισμένα.



Η Αγία Σοφία δεσπόζει επιβλητική όπως πάντα.



Το διάσημο Αλκατράζ στο San Francisco.



Το Opera House στο Sidney.



Ο γνωστός και μη εξαιρετέος Λευκός Οίκος.



Ναι! Ο Παρθενώνας έτσι όπως δεν τον έχετε ξαναδεί!



Το αρχικό menu του παιχνιδιού - πολύ εύχρηστο.



Μην τοποθετείτε σπίτια δίπλα σε εργοστάσια για ευνόητους λόγους.



Μια χαρούμενη γειτονιά.

μα, δεν υπήρχαν τα Nuclear Power Plants αλλά τα απλά Coal Plants που έβγαζαν καπνούς σαν τρελά. Επίσης δεν υπήρχαν αυτοκινητόδρομοι αλλά απλοί δρόμοι. Κι όμως έχει ενδιαφέρον να αρχίσετε από το 1900, διότι έτσι θα ανακαλύπτετε σιγά σιγά την εξέλιξη της τεχνολογίας στην πορεία του αιώνα μας.

Μόλις επιλέξετε και τη χρονολογία, η πόλη σας ιδρύεται με επιτυχία. Αρχίζετε λοιπόν με την τοποθέτηση ενός εργοστασίου ηλεκτρικής ενέργειας και ορίζετε τη βιομηχανική ζώνη (industrial zone) ώστε να προσελκύσετε εργάτες.

Ξεκινώντας από μια γωνία του χάρτη μπορείτε να φτιάξετε δρόμους, για να μετακινούνται οι άνθρωποι, και να τους ενώσετε με μια γειτονική πόλη διαθέτοντας $2.000, ώστε να έρθουν εργάτες να δουλέψουν στα εργοστάσιά σας. Οταν ορίσετε τη βιομηχανική ζώνη, αμέσως θα αρχίσει η κατασκευή των κτιρίων, προκειμένου σε λίγους μήνες να είναι έτοιμα. Τροφοδοτείτε βέβαια τα κτίρια με ρεύμα και νερό, για να μην εγκαταλειφθούν προτού καλά καλά χτιστούν! Με μια μικρή βιομηχανία, μπορείτε λίγο πιο μακριά να φτιάξετε μια περιοχή με σπίτια (residential zone), για να έχουν να μείνουν κάπου οι εργαζόμενοι.

Παρακολουθήστε την ένδειξη του πληθυσμού να ανεβαίνει και ορίστε μια σχετικά μικρή φορολογία για τους κατοίκους και κάτι ανάλογο για τη βιομηχανία, προκειμένου να εξασφαλίσετε τα έξοδα διαμονής όλων. Στη συνέχεια, κοντά στα σπίτια φτιάξτε εμπορικά κέντρα και καταστήματα (commercial zone) και, τέλος, τοποθετήστε τα πλέον απαραίτητα κτίρια που θέλει μια πόλη, δηλαδή αστυνομία, πυροσβεστική, σχολείο και, αν σας επιτρέπουν τα οικονομικά σας, νοσοκομείο, κολέγιο, βιβλιοθήκη και πάρκα αναψυχής.

Συμβουλή: Τοποθετώντας μεγάλα πάρκα δίπλα από τα γραφεία και την ελαφριά βιομηχανία, συνήθως η αξία των τελευταίων εκτινάσσεται στα ύψη. Αντιθέτως, αν δίπλα από τα γραφεία υπάρχουν κάποια κατεστραμμένα κτίρια, τότε η αξία τους πέφτει κατά 30%. Προσοχή λοιπόν.



Δίπλα από τη βιομηχανία τοποθετήστε αστυνομικά κέντρα, για να μην εξαπλωθεί η εγκληματικότητα.

Επειτα από όλα αυτά πρέπει να καταρτίσετε τον προϋπολογισμό (budget). Ελέγξτε τα έσοδα και τα έξοδα και συντάξτε τον έτσι ώστε να έχετε κέρδος. Αν όμως αυξήσετε τους φόρους περισσότερο από 5-6%, οι κάτοικοι θα φύγουν, οπότε ξεχάστε το.

Αν έχετε ήδη χρεοκοπήσει (πώς τα καταφέρατε, βρε παιδιά;), τότε μη διστάσετε να πάρετε δάνειο! Ξέρω, ξέρω. Μόνο που ακούτε αυτή τη λέξη τρέμετε. Δεν είναι απίθανο να χρεοκοπήσετε, μια και όλες οι μικρές πόλεις χρειάζονται μια μικρή (;) χρηματική βοήθεια για να ξεκινήσουν. Αν πάρετε δάνειο, φροντίστε να μην ξοδέψετε δολάριο παραπάνω απ' όσα χρειάζεστε, για να φέρετε τον προϋπολογισμό στα ίσα του (εννοώ βέβαια με κέρδος, έτσι;).

Συμβουλή: Ο κύριος όγκος των φόρων που εισπράττετε προέρχεται από τους κατοίκους. Χτίστε πολλά σπίτια και βάλτε μικρή φορολογία. Αν έχετε έλλειμμα στον προϋπολογισμό, κόψτε το funding της αστυνομίας και της πυροσβεστικής. Για αρχή δεν σας χρειάζονται. Τέλος, βάλτε την ταχύτητα στο maximum. Τα χρόνια περνάνε και εσείς γίνεστε ολοένα πιο πλούσιος. Τα υπόλοιπα είναι στο χέρι σας.

ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Τα προβλήματα που θα αντιμετωπίσετε είναι δύο ειδών: τα καθημερινά (εγκληματικότητα, κυκλοφοριακό, παιδεία, νέφος... τα γνωστά) και τα απρόοπτα (φωτιές, διαδηλώσεις, σεισμοί κ.ά.). Τα πρώτα λύνονται εύκολα. Αρκεί να ενημερώνεστε συχνά από τους υπεύθυνους κάθε τομέα. Η εγκληματικότητα αντιμετωπίζεται με αστυνομικά κέντρα και φυλακές, το κυκλοφοριακό με τρένα, λεωφορεία και μετρό (αμ δε!) και το θέμα της παιδείας με περισσότερα σχολεία και κολέγια (βλέπετε, το Sim City δεν έχει μεταρρυθμίσεις!).

Η λύση της δεύτερης κατηγορίας προβλημάτων εξαρτάται αποκλειστικά από εσάς. Για παράδειγμα, η καταπολέμηση της φωτιάς εξαρτάται από την ικανότητά σας να την παγιδέψετε και να τη θέσετε υπό έλεγχο... ΓΡΗΓΟΡΑ! Οι καταστροφές που θα συναντήσετε στο Sim City προέρχονται από φωτιές, τυφώνες, σεισμούς, διαδηλώσεις και... UFOs!

Στην τελευταία περίπτωση δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα εκτός από το να ελέγχετε τις καταστροφές που σπέρνουν οι ιπτάμενοι δίσκοι (εξαφανίζουν τα κτίρια, ανάβουν φωτιές από το πουθενά και τα κλασικά εξωπραγματικά). Στον κατάλογο με τις υπηρεσίες που είναι διαθέσιμες όταν υπάρχει κάποιο πρόβλημα, βλέπετε ένα option που λέγεται Emergency Warning Siren. Ενεργοποιήστε το και μια σειρήνα θα ακουστεί (σαν να γίνεται αεροπορική επιδρομή), ενώ οι κάτοικοι θα τρέχουν από δω και από κει για να σωθούν. Οταν πάρετε την αναφορά των υλικών ζημιών που προκλήθηκαν, θα σας πουν μπράβο. Αν δεν την ενεργοποιήσετε, θα σας ψιλοβρίσουν.

Συμβουλή: Ακόμα και αν έχετε να κάνετε με μικρές φωτιές ή διαδηλωτές, ενεργοποιήστε τη σειρήνα, για να εισπράξετε δωρεάν επαίνους!

ΟΙ ΑΜΟΙΒΕΣ & ΟΙ ΣΥΜΦΩΝΙΕΣ

Αν τα πάτε καλά ως δήμαρχος, οι κάτοικοι μπορεί να αποφασίσουν να σας επιτρέψουν να χτίσετε την έπαυλή σας, το δημαρχείο, ένα άγαλμα και πολλά άλλα! Η χώρα σας μπορεί να σας δωρίσει ένα πανεπιστήμιο ή ο λαός να απαιτήσει luna park! Επίσης, οι γεωλόγοι μπορεί να προτείνουν να φτιάξετε πάρκο με geysers και ο στρατός να χτίσει βάση στο έδαφός σας. Αν έχετε πρόβλημα με τις φυλακές, είναι πιθανό να σας δώσουν μια Maximum Security Prison. Αν τα πάτε καλά με τα νοσηλευτικά σας, οι επιστήμονες της χώρας θα ζητήσουν να χτίσουν Medical Research Facility. Αν έχετε οργανώσει καλά τα πάρκα αναψυχής, οι κάτοικοι θα απαιτήσουν Golf Course! Σας περιμένουν πολλές ακόμα ευχάριστες εκπλήξεις...

Ας πούμε ότι αντιμετωπίζετε ενεργειακό πρόβλημα. Υπάρχει περίπτωση να σας προσφέρει ρεύμα μια γειτονική πόλη έναντι χρηματικού ανταλλάγματος βέβαια! Αντίθετα, αν αυτή έχει πρόβλημα, σας ζητά βοήθεια! Αν συμφωνείτε με τις τιμές, πείτε ναι και θα καταφέρετε να βάλετε επιπλέον χρήματα στο λογαριασμό σας.

ΑΛΛΑ FEATURES ΤΟΥ SIM CITY

Είναι ενδιαφέρον το γεγονός ότι στο παιχνίδι υπάρχουν έτοιμοι χάρτες από αληθινές πόλεις της Αμερικής.

Αν σας ενδιαφέρουν τα πολεοδομικά θέματα, τότε φτιάξτε μια πόλη ίδια με την αληθινή! Σημειώνουμε ότι για να γίνει ίδια με μία αληθινή, θα χρειαστείτε ειδικά κτίρια (π.χ. στην Washington υπάρχει ο Λευκός Οίκος). Ετσι λοιπόν περιέχεται ένα ειδικό κουμπί, ονόματι Landmarks, που σας εμφανίζει μνημεία και διάσημα κτίρια από όλον τον κόσμο (ναι, έχει και τον Παρθενώνα). Κτίρια και τοποθεσίες όπως τα World Trade Center, United Nations, Big Ben, Trafalgar Square κάνουν την εμφάνισή τους. Ανακαλύψτε τα!

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Το Sim City 3000 είναι ένα παιχνίδι που προσφέρει ατέλειωτες συγκινήσεις. Ανακαλύπτεις δεκάδες πράγματα ημέρα με την ημέρα διασκεδάζοντας. Αν είστε παλιός φίλος του Sim City 2000, προτείνω να μην το χάσετε! PC



Οι περιοχές με τα σπίτια θα πρέπει να έχουν ελάχιστους δρόμους. Ο πανικός γίνεται στα εργοστάσια!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	91
ΑΝΤΟΧΗ	90

87

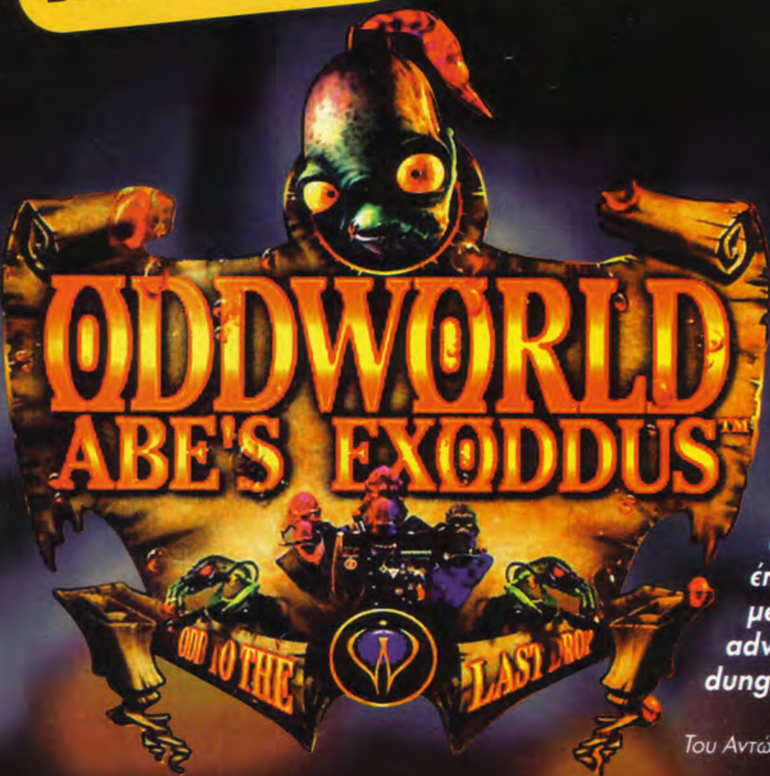


Για να μαθαίνουν οι καινούριοι και να θυμούνται οι παλιοί! Διασκεδαστικότατο για όλες τις ηλικίες. Μην το αγνοήσετε.


Το κυκλοφοριακό είναι ένα από τα δυσκολότερα προβλήματα!


Μην ξεχάσετε την προειδοποιητική σειρήνα!


Το στάδιο της πόλης σας. Μην το βάλετε κοντά σε σπίτια...



Είστε φανατικοί των fantasy κόσμων με νάνους, πολεμιστές, δράκους και ύπουλους halfling thieves; Θέλετε ένα παιχνίδι με πολλά spells, μαγεία και εχθρούς των οποίων η εξόντωση θα ανεβάζει τα levels των χαρακτήρων σας; Πηγαίνετε στο προηγούμενο τεύχος και διαβάστε το review του Baldur's Gate!

Εντούτοις το Abe's Exoddus απευθύνεται και σε εσάς... Είναι το καταλληλότερο διάλειμμα έπειτα από έναν σκληρό αγώνα ποδοσφαίρου, μετά τη λύση ενός δύσκολου γρίφου κάποιου adventure ή κατά την έξοδό σας από ένα σκοτεινό dungeon του αγαπημένου σας RPG.

Του Αντώνη Σκουλικάρη

Πολλοί από εσάς ίσως θυμάστε εκείνο το καχεκτικό, πράσινο πλασματάκι με τα τεράστια μάτια και τις συμπαθητικές λεκτικές και σωματικές εκφράσεις να προσπαθεί να ελευθερώσει τους συμπατριώτες του από τα σφαγεία των Glukkons στο Abe's Oddysee. Η GT Interactive μας φέρνει (η μεταφορά σε PC έγινε από την Digital Dialect) το sequel της περιπέτειας του θαρραλέου αυτού Mudokon, έχοντας προσθέσει στοιχεία (με την αίσθηση του χιούμορ να κυριαρχεί σε κάθε επίπεδο) που ανεβάζουν κατακόρυφα τον εθισμό του παίκτη καθηλώνοντάς τον μπροστά στην οθόνη για πολλές ώρες. Οπως θα έλεγε και ο Abe... Follow me!

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ABE'S STORY

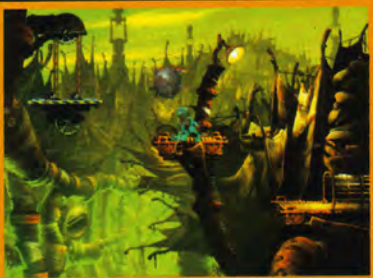
Ο Abe έφερε σε πέρας την αποστολή του και η φυλή του επιβίωσε. Ηρωας πλέον, απολαμβάνει τους πανηγυρισμούς των επιζώντων Mudokons και νομίζει ότι οι δύσκολες μέρες αποτελούν πια παρελθόν. Πόσο λάθος κάνει... Σε ένα όραμά του, τα φαντάσματα των προγόνων του του αποκαλύπτουν ότι ένας νέος κίνδυνος απειλεί την επιβίωση του λαού του. Εν αγνοία του, με την καταστροφή των Rupture Farms (χώροι εκτροφής Mudokons για... χρήση σε hamburgers των Glukkons) προκλήθηκε έλλειψη του βασικού υλικού για το πιο κερδοφόρο προϊόν των Glukkons, την μπίρα SoulStorm BrewTM. Το συγκεκριμένο υλικό είναι... κόκαλα. Φυσικά, οι καπιταλιστές αυτού του παράξενου κόσμου δεν ήταν δυνατόν να μείνουν άπραγοι (μερικά πράγματα δεν αλλάζουν σε κανένα κόσμο!). Αποφάσισαν λοιπόν να χρησιμοποιήσουν τα θαμμένα κόκαλα από το αρχαίο νεκροταφείο των Mudokons. Το θράσος τους δεν σταματά εκεί. Για την τυμβωρυχία "προσέλαβαν" Mudokons σκλάβους, που συν τις άλλοις, τους ράβουν τα μάτια για να μη βλέπουν το υλικό που ξεθάβουν. Σας φαίνονται κακοί εργοδότες; Ακόμα δεν διαβάσατε τίποτα... Η περίεργη αυτή μπίρα απαιτεί για την κατασκευή της και ένα δεύτερο υλικό: δάκρυα των (ποιων άλλων;) Mudokons! Για την παραγωγή του εν λόγω συστατικού έχει υιοθετηθεί μια πολύ απλή πολιτική: Παίρνεις μερικούς "εθελοντές" συντάκτ... εεε... Mudokons, τους κρεμάς ανάποδα και με τη βοήθεια συνεχών ηλεκτροσόκ γεμίζουν τις αποθήκες με "εμπόρευμα" (σ.σ.: κ. Κράτσα, παρακαλώ να μη σας μπαίνουν ιδέες).

Εδώ λοιπόν έρχεται ο ήρωάς μας για να σώσει την κατάσταση. Ξεκινά για το ζυθοποιείο (SoulStorm Brewery) μαζί με άλλους πέντε άμοιρους Mudokons, με μοναδικό σκοπό τους την απελευθέρωση των σκλάβων εργατών, τη λύτρωση των πνευμάτων των προγόνων του και την τελική καταστροφή του εργοστασίου των Glukkons. Στην πορεία θα διαπιστώσει ότι η μπίρα προκαλεί εθισμό στους ομοεθνείς του, οι οποίοι για να πάρουν τη "δόση" τους είναι διατεθειμένοι να δουλεύουν για τους Glukkons... παράγοντας δάκρυα και ξεθάβοντας κόκαλα (φαύλος κύκλος δηλαδή).

ΕΤΑΙΡΙΑ
GT INTERACTIVE

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
Pentium στα 166MHz, 16MB RAM,
SVGA 2MB card,
16-bit sound card,
4x CD-ROM,
Windows 95/98 & DOS

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι αντιπροσωπεύει η Cd-Media, Γεωργαντά 1Α Κηφισιά
Τηλ.: 6233906



Εκτός από τους ζωντανούς εχθρούς, πρέπει να προσέχετε και τους μηχανικούς.



Δίπλα στην πόρτα διακρίνεται ο κύλινδρος με το σχήμα του χεριού του Abe, που σας δίνει χρήσιμα hints.

Αρχικά οδηγείτε τον Abe στα ορυχεία. Υστερα από ένα ατύχημα που έχει κατά την είσοδό του σε αυτά, χάνει τους πέντε συντρόφους του, έτσι θα προσπαθήσει να τους βρει.

Οταν τελικά το καταφέρει, θα διαπιστώσει ότι οι πέντε διψασμένοι από την πορεία τους στην έρημο συνταξιδιώτες του έχουν γίνει... λιώμα μετά την ανακάλυψη ενός μηχανήματος με αρκετή ποσότητα μπίρας.

Στη συνέχεια θα περιπλανηθεί στα κατώτερα επίπεδα των ορυχείων-τάφων, ελευθερώνοντας όσο το δυνατόν περισσότερους τυφλούς Mudokons σκλάβους.

Μετά την επιτυχημένη -και πολύ θεαματική- έξοδό του από τα ορυχεία, θα περάσει από την πυκνή ζούγκλα, για να φτάσει στα Mudanchoo και Mudomo Vaults.

Εκεί, εξερευνώντας τα θα βρει τα πνεύματα των προγόνων, που θα του δώσουν τη δύναμη να γιατρέψει τους μεθυσμένους φίλους του.

Με τη βοήθεια των τελευταίων θα διεισδύσει στο εργοστάσιο και θα καταστρέψει τις δεξαμενές του. Σειρά έχει το στρατηγείο των Glukkons...

ABE'S ODDWORLD: FRIENDS & ENEMIES!

Ο κόσμος όπου κινείται ο ήρωας είναι πράγματι περίεργος. Πολύ θετικό στοιχείο αποτελούν οι εναλλαγές στο περιβάλλον των διάφορων επιπέδων τόσο στις background εικόνες όσο και στο φωτισμό των πιστών, τη μουσική επένδυση αλλά και την ποικιλία των κατοίκων της εκάστοτε περιοχής. Ετσι, τα ορυχεία είναι σκοτεινά και με πολλή υγρασία, ενώ η πυκνή βλάστηση κυριαρχεί στη ζούγκλα έξω από αυτά. Οι κρύπτες των φυλακισμένων πνευμάτων των αρχαίων Mudokons δείχνουν την ηλικία τους αλλά και την εγκατάλειψή τους με μουντούς πράσινους χρωματισμούς, ενώ το εργοστάσιο-στρατώνας των Glukkons είναι σύγχρονο και βαριά φρουρούμενο από λεγεώνες των Sligs.

Οι ζωντανοί οργανισμοί που θα συναντήσετε χωρίζονται σε δύο μεγάλες κατηγορίες: τους φιλικούς και τους εχθρικούς προς εσάς. Στην πρώτη κατηγορία καταλέγονται οι σκλάβοι Mudokons και τα πνεύματα, που έχουν τη μορφή αιθέριας δύναμης. Η αίσθηση χιούμορ που αποπνέει το παιχνίδι ξεκινά από εδώ... Οι σκλαβωμένοι συμπατριώτες σας έχουν αισθήματα, βάσει των οποίων κινούνται! Μπορείτε να ξεχωρίσετε τη φυσική αλλά και τη συναισθηματική κατάστασή τους από την απόχρωση του δέρματός τους, που αλλάζει ανάλογα με τις πράξεις σας ή τις οδηγίες που τους δίνετε. Ετσι, όταν συναντήσετε έναν κόκκινο Mudokon που γρυλίζει (angry), καλύτερα να πλησιάσετε με προσοχή, γιατί τα νεύρα του είναι τεντωμένα. Πηγαίνετε κοντά του, χαϊδέψτε του το μάγουλο και πείτε του πόσο πολύ λυπάστε (με το πλήκτρο 7: "oh, sorry"). Εκείνος θα σας πει αμέσως "OK" και θα σας ακολουθήσει. Σε ορισμένες περιοχές υπάρχει αέριο γέλιου, που ζαλίζει τους συμπατριώτες σας προκαλώντας τους τεχνητή ευφορία, ασταμάτητο γέλιο και αυξημένη, αλόγιστη κινητικότητα. Το χρώμα τους είναι κίτρινο (wired) και οι αντιδράσεις τους τρελές. Δώστε τους ένα χαστούκι (πλήκτρο 5) και θα συνέλθουν σε δευτερόλεπτα. Η τελευταία κίνηση όμως θα έχει τραγικά αποτελέσματα σε έναν δυστυχισμένο μπλε Mudokon (depressed), που θα φτάσει στην αυτοκτονία (!), εάν δεν του πείτε "sorry" γρήγορα. Τέλος, οι μεθυσμένοι φίλοι σας ξεχωρίζουν από την πράσινη απόχρωση του δέρματός τους (sick), με μοναδική θεραπεία τη δύναμη που θα σας δοθεί ελευθερώνοντας το κατάλληλο πνεύμα. Τα πνεύματα τα συναντάτε σε διάφορα μέρη, φυλακισμένα από τους Glukkons με τεράστια λουκέτα. Ενα χτύπημα στο λουκέτο είναι αρκετό για να τα ελευθερώσει, αυτά δε ως αντάλλαγμα

ΤΑ ΠΡΑΣΙΝΑ ΑΕΡΙΑ

Οδηγίες προς ναυτιλλομένους από τον General Aslik.





Βήμα 1ο: Αφήνετε το ... αέριο.

Βήμα 2ο: Απομακρύνεστε σε απόσταση ασφαλείας.





Βήμα 3ο: Το μεθάνιο κάνει τη δουλειά του!

Θέλετε να μπείτε στη θέση του... αερίου; Ακολουθήστε τις οδηγίες!



σας δίνουν έξτρα δυνάμεις (για αυτές θα αναφερθούμε στη συνέχεια) ή σας ανοίγουν κλειδαριές.

Δεν είναι όμως όλοι οι κάτοικοι του κόσμου αυτού τόσο φιλικοί. Πιο επικίνδυνοι εχθροί σας είναι οι Sligs. Οπλισμένοι με πολυβόλα, έχουν διαταγές να σας "καθαρίσουν" χωρίς δεύτερη κουβέντα. Μερικοί από αυτούς έχουν στην πλάτη έναν έλικα, που τους επιτρέπει να πετάνε, ενώ είναι οπλισμένοι με βόμβες. Το καλό της όλης υπόθεσης είναι ότι μπορείτε να μπείτε στο σώμα τους και να τους ελέγξετε, εάν... ψάλετε (chant: με το πλήκτρο 0) για μικρό χρονικό διάστημα. Απαραίτητη προϋπόθεση για να κυριαρχήσετε πάνω τους είναι να μην υπάρχει στην οθόνη ένα αιωρούμενο μεταλλικό κόκκινο "μάτι", η λειτουργία του οποίου είναι να σας στείλει ένα φορτίο ηλεκτρισμού μόλις αρχίσετε τη διαδικασία αυτοσυγκέντρωσης. Οι Sligs καταλαβαίνουν αμέσως ποιος από τους συναδέλφους τους είναι κυριαρχούμενος από ξένη δύναμη, για αυτό... πυροβολήστε πρώτοι! Εξαίρεση αποτελούν οι τρεις Glukkon στρατηγοί, στη θέα τον οποίων θα υπακούσουν και οι πιο σκληροτράχηλοι Sligs. Αντίθετα με τους Sligs, οι κάτοικοι των Vaults και της ζούγκλας δεν έχουν την προαναφερθείσα δυνατότητα. Τα Paramites (πλάσματα που μοιάζουν με τεράστια... παλάμη με πόδια) θα ακολουθήσουν τις οδηγίες του κυριαρχούμενου συντρόφου τους, και πολλές θα είναι οι περιπτώσεις που η συνεργασία τους θα αποδειχθεί πολύ χρήσιμη για εσάς, κυρίως εναντίον των Fleeches. Τα μωρά των τελευταίων είναι ακίνδυνα. Οταν όμως τα πατήσετε, οι... γονείς τους θα τσατιστούν και θα τρέξουν να απολαύσουν το αγαπημένο τους γεύμα: πανικόβλητο Mudokon εν κινήσει. Σας χτυπάνε με τη γλώσσα τους μέχρι να σας κατασπαράξουν (πέντε χτυπήματα είναι αρκετά), ενώ η δυνατότητά τους να σκαρφαλώνουν σε συνδυασμό με την ευελιξία τους τα καθιστούν ίσως τα πιο επικίνδυνα πλάσματα του παιχνιδιού. Προσοχή στα γρήγορα Glogs (τα μπουλντόγκ των Sligs), αφού η δίψα τους για φρέσκο κρέας είναι ατελείωτη. Τέλος, υπάρχουν τα Scrabs (κάτι σαν τεράστια, μυτερά... στόματα με τέσσερα -ο Θεός να τα κάνει- πόδια), των οποίων η ταχύτητα είναι το βασικό όπλο τους.







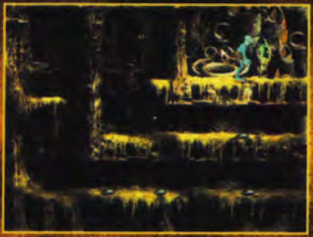
Δείγματα από τους χάρτες των λαβυρίνθων μέσα στους οποίους κινείστε.

ABE'S MOVING, TALKING, "FIGHTING"!

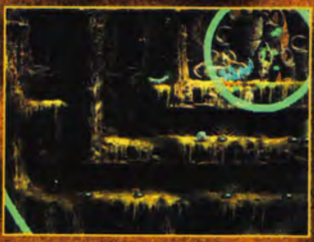
Το παιχνίδι προσφέρει γρήγορη δράση και απαιτεί αντανακλαστικά και συγχρονισμένες κινήσεις του παίκτη. Εάν αναλογιστούμε ότι απαιτείται η χρήση περίπου είκοσι πλήκτρων, τότε ο χειρισμός του θα φάνταζε Γολγοθάς ακόμα και στον πιο hard core action παίκτη. Αλλά, ευτυχώς, η δυσκολία του αυξάνεται σταδιακά, ενώ υπάρχουν διάσπαρτοι στα επίπεδα κάποιοι κύλινδροι με το σχήμα του χεριού του ήρωά μας. Μπροστά σε αυτούς, εάν πατήσετε το άνω βελάκι, θα σας δοθούν hints και οδηγίες για τη χρήση των δυνάμεων του Abe και για την κίνηση κυριαρχούμενων πλασμάτων, καθώς και πληροφορίες για την περιοχή όπου βρίσκεστε και το τι ακριβώς πρέπει να κάνετε. Ετσι, με το αριστερό/δεξί βελάκι κινείστε προς την αντίστοιχη κατεύθυνση, με το Space πηδάτε, με το Shift τρέχετε, πατώντας το X ενόσω τρέχετε κυλάτε με ταχύτητα, ενώ όντας σταματημένοι αφήνετε... πράσινα αέρια (ελεύθερη μετάφραση του... fart). Με το κάτω βελάκι σκύβετε (ενώ είστε σκυμμένοι μπορείτε να ρολάρετε αριστερά/δεξιά), με το Alt κινείστε αθόρυβα στις μύτες των ποδιών (προσπερνώντας ακίνδυνα τους κοιμισμένους φρουρούς), με το Ctrl ενεργοποιείτε μοχλούς και (εάν είστε σκυμμένοι) παίρνετε αντικείμενα που μπορείτε να πετάξετε, ενώ με το άνω βελάκι σκαρφαλώνετε, τραβάτε κρίκους, πηδάτε μέσα σε σωλήνες, διαβάζετε τα hints (στα κατάλληλα hint boxes), πίνετε μπίρες (από τις SoulBrew machines) και μπαίνετε σε πόρτες.

Τα αντικείμενα που μπορείτε να πάρετε είναι βόμβες, φρέσκο κρέας(!) και πέτρες. Η λειτουργία των πρώτων είναι ξεκάθαρη, ενώ το κρέας χρησι-

ΕΔΩ Ο ABE, ΕΚΕΙ Ο ABE, ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ Ο ABE;



Χτυπάτε το λουκέτο...



...ελευθερώνεται το πνεύμα, δίνοντάς σας invisibility...



...και περνάτε ανενόχλητοι από μια ντουζίνα εχθρούς!

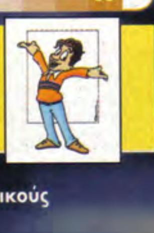
μοποιείται ως αντιπερισπασμός για τα Glogs και τα Paramites. Οι πέτρες ενεργοποιούν νάρκες, όταν ο Abe τις πετάξει από απόσταση ασφαλείας.

Μεγάλο βάρος έχει δοθεί στη λειτουργία των λεκτικών εντολών του Abe (καθώς και των κυριαρχούμενων από αυτόν πλασμάτων), ο ρόλος των οποίων κάθε άλλο παρά "διακοσμητικός" είναι. Ετσι, με το πλήκτρο 1: "Hello" θα τραβήξετε την προσοχή κάποιων σκληρά εργαζόμενων Mudokons, με το 2: "Follow me" θα τους πείτε να σας ακολουθήσουν, με το 3: "Wait" θα τους διατάξετε να σταματήσουν (ιδιαίτερα χρήσιμο για τους τυφλούς Mudokons), με το 4: "Work" θα τους προτρέψετε να κινήσουν έναν μοχλό ή να γυρίσουν κάποιο τροχό (σε ορισμένα σημεία είναι απαραίτητη η συνεργασία αρκετών συντρόφων σας), με το 5: "Anger" θα χτυπήσετε ένα λουκέτο που κρατά φυλακισμένο κάποιο πνεύμα ή θα επαναφέρετε στην τάξη τους εκάστοτε... παραστρατημένους (μεθυσμένους, ζαλισμένους κ.τ.λ.) ομοεθνείς σας, με το 6: "All'ya" θα ζητήσετε την προσοχή μεγάλης ομάδας Mudokons, με το 7: "Sympathy" θα εκφράσετε τη λύπη σας για την κατάσταση κάποιου σκλάβου φτιάχνοντάς του τη διάθεση, ενώ με το 8: "Stop it" οι Mudokons της οθόνης θα σταματήσουν ό,τι κι αν κάνουν. Το πλήκτρο 10: "Chant" επιτελεί πολλαπλές λειτουργίες ανά περίπτωση. Ετσι, η πρώτιστη χρήση του είναι το άνοιγμα των πυλών (πουλάκια που σχηματίζουν κύκλο) για την απόδραση όσων Mudokons βρίσκονται κοντά, ενώ εάν δεν υπάρχει το κόκκινο "μάτι" (βλ. ανωτέρω), θα κυριαρχήσετε στο μυαλό και το σώμα του πλησιέστερου εχθρικού πλάσματος αποκτώντας πλήρη έλεγχο αυτού, θα γίνετε αόρατοι (εάν έχετε ελευθερώσει το αντίστοιχο φάντασμα) ή θα θεραπεύσετε μεθυσμένους Mudokons (και εδώ απαιτείται η απελευθέρωση του ανάλογου πνεύματος). Τέλος, θα μπορέσετε να κυριαρχήσετε στα... εκρηκτικά(!) πράσινα αέρια που παράγετε μετά την κατάποση μιας SoulStorm Brew.

Για τη διευκόλυνσή σας υπάρχει μια καρτέλα που μπαίνει στο πληκτρολόγιο και εμφανίζει τα πλήκτρα με τις λειτουργίες τους. Οσο κι αν σας φαίνεται πέλαγος η πληθώρα των εντολών, η ροή του gameplay είναι τέτοια που βοηθά στο να μαθαίνονται σταδιακά και πληρέστατα ακόμα και οι δυσκολότεροι συνδυασμοί κινήσεων. Στα τελευταία επίπεδα πάντως, εάν παρατηρήσετε τον εαυτό σας, θα μοιάζει σαν να παίζει... πιάνο!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	89
ΑΝΤΟΧΗ	88

84



Για τους φανατικούς και όχι μόνο...

ABE'S GRAPHICS & SOUNDS

Τα γραφικά του τίτλου είναι πολύ καλής ποιότητας τόσο στα πολύ έξυπνα cutscenes μεταξύ των επιπέδων όσο και στο κυρίως παιχνίδι. Η ανάλυση είναι 640x480 και, παρά το γεγονός ότι οι απαιτήσεις είναι P166 (P200, 32MB RAM recommended), το παιχνίδι έτρεχε άψογα σε P133 με 32MB RAM. Η κίνηση των χαρακτήρων είναι χιουμοριστική και η πολύωρη ενασχόληση στους πολυεπίπεδους λαβυρίνθους του κόσμου του Abe δεν κουράζει. Σε πολλές περιπτώσεις δίνεται η ψευδαίσθηση του βάθους, αφού ο ήρωας κινείται στο background της οθόνης. Τα χρώματα εναλλάσσονται κατά περίπτωση ή επίπεδο, ο δε παίκτης πράγματι αισθάνεται να ταξιδεύει όλο και πιο βαθιά στα άδυτα του στρατηγείου των Glukkons.

Ο ήχος απαρτίζεται από τα απαραίτητα αλλά άρτια από τεχνικής άποψης εφέ, ενώ πλήθος θα είναι οι περιπτώσεις που θα πατήσετε κάποιο πλήκτρο πολλές φορές μόνο και μόνο για να γελάσετε με την αντίδραση του ήρωα (ή του πλάσματος που έχει κυριεύσει). Διάφορα μουσικά κομμάτια ή άλλα εφέ έρχονται στην επιφάνεια σε διάφορες περιστάσεις ανάλογα με την πορεία της δράσης, ανεβάζοντας έτσι την αδρεναλίνη του παίκτη.



Οι συντάκτες του "PC Master" εν ώρα εργασίας. Διακρίνονται από επάνω αριστερά οι Μπέλλος Σωτήρης (ο Νάσος είναι στα ορυχεία), Κωστάκης, Φουρνιστάκης και ο γράφων...

TO BE ABE OR NOT TO BE?

Το Abe's Exoddus το συστήνουμε ανεπιφύλακτα τόσο στους φανατικούς του είδους όσο και στους οπαδούς άλλων κατηγοριών (ήδη ετοιμάζομαι να το δώσω στον Μπέλλο).

Είναι ένας τίτλος που δεν ταλαιπωρεί πνευματικά τον παίκτη και έχει να δώσει κάτι παραπάνω σε κάθε πίστα που εμφανίζεται. Σε μερικά σημεία ίσως να γίνεται εκνευριστικό, αλλά πάντα υπάρχει ένας optimum τρόπος για την υπερπήδηση κάθε εμποδίου, που τελικά δεν είναι τόσο τραγικά δύσκολο όσο φαντάζει αρχικά. Το σίγουρο είναι ότι, εάν αρχίσετε το παιχνίδι, δεν θα ξεκολλήσετε εύκολα από πάνω του.

PC

ΤΑ... ΠΑΡΑΣΙΤΑ ΤΟΥ ODDWORLD



Οι καθιερωμένες οδηγίες.



Πολλές φορές τα Paramites γίνονται οι καλύτεροί βοηθοί σας!

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D

STAR WARS και πάλι STAR WARS! Η επική τριλογία με τους χιλιάδες θαυμαστές σε όλο τον κόσμο συνεχίζει να κατέχει σημαντική θέση και στον κόσμο του PC gaming με οδηγό της τη LucasArts, η οποία συνεχώς μας υπενθυμίζει ότι αυτές οι ταινίες δεν έχουν ξεχαστεί ακόμα... (Αλίμονο, άλλωστε τώρα που θα βγει και η καινούρια τριλογία, έχει να γίνει χαμός!)

του Γιώργου Κυριακού

Ολα αυτά τα χρόνια η LucasArts έχει καταφέρει να περάσει το πνεύμα του "Star Wars" σε πολλούς τομείς του PC gaming, όπως αυτός των space/flight simulators. Εχοντας ως γνώμονα τη συνεχώς μεταβαλλόμενη προς το καλύτερο τεχνολογία, φροντίζει να μας προσφέρει ακόμα πιο καλά παιχνίδια με -καλώς ή κακώς- συνεχώς αυξανόμενες απαιτήσεις. Στις επόμενες γραμμές θα διαπιστώσετε κατά πόσο το Rogue Squadron αξίζει ή όχι τα λεφτά του...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΣΕΝΑΡΙΑΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

Οι περισσότεροι θα ξέρετε ποια γεγονότα διαδραματίστηκαν στις ταινίες "Star Wars: A New Hope" και "The Empire Strikes Back". Βάζω στοίχημα όμως ότι κανείς δεν γνωρίζει τι έγινε ανάμεσα σε αυτές τις δύο ταινίες. Αυτό το αναφέρω διότι τα γεγονότα που εξελίσσονται κατά τη διάρκεια του Rogue Squadron τοποθετούνται χρονικά στην περίοδο ανάμεσα στις προαναφερθείσες ταινίες. Ετσι λοιπόν, το Death Star μόλις έχει καταστραφεί και οι Rebels γιορτάζουν το ιστορικό γεγονός. Ομως δεν είναι καιρός για πανηγύρια, αφού η Αυτοκρατορία συγκεντρώνει τεράστιες δυνάμεις για να καταστρέψει τους Rebels μια και καλή. Για να αποτραπεί μια τέτοια ολέθρια καταστροφή, ο Luke Skywalker συγκεντρώνει δώδεκα από τους καλύτερους πιλότους και ιδρύει το Rogue Squadron, στο οποίο ανατίθενται οι δυσκολότερες και πιο σημαντικές αποστολές.

Εσείς πετάτε ως Luke Skywalker, αρχηγός του Rogue Squadron και ήρωας της Επανάστασης. Στη διάθεσή σας έχετε τα κλασικά σκάφη των Rebels, δηλαδή το X-Wing, το Y-Wing, το A-Wing, το Airspeeder και το V-Wing. Ισως πολλοί από εσάς να μη γνωρίζετε το τελευταίο (ναι, σωστά μαντέψατε, έχει σχήμα V), πάντως πρόκειται για ένα άλλο μοντέλο του Airspeeder με σαφώς υψηλότερη ταχύτητα. Το εν λόγω σκάφος αποκτάτε στην τελευταία αποστολή (ή νωρίτερα, αν έχετε συγκεντρώσει τους ανάλογους πόντους), όπου πετάτε ως Wedge Antilles, παίρνοντας μέρος στη θρυλική μάχη του πλανήτη Calamari, ο οποίος τελεί υπό την απειλή των αυτοκρατορικών δυνάμεων. Σημειώστε ότι αυτή η αποστολή εξελίσσεται έξι χρόνια μετά τα γεγονότα του "Return of the Jedi" και πρόκειται περί ιστορικής μάχης, όπου κάνουν την πρώτη εμφάνισή τους τα Imperial World Devastators, που θεωρούνται τα Star Destroyers της ξηράς! (Δεν γράφω περισσότερα, γιατί θα χαλάσω την έκπληξη...)



Το καινούριο σκάφος, V-Wing.



Μια μικρή βάση των Rebels με φόντο τη ζούγκλα.

ΕΤΑΙΡΙΑ
LUCASARTS/FACTOR 5

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, DirectX 6, Pentium 166, 32MB RAM, απαραίτητη 3D accelerator κάρτα με 4MB μνήμη, 16-bit κάρτα ήχου, 4x CD-ROM

ΔΙΑΘΕΣΗ
Από την προσωπική συλλογή του αρχισυντάκτη



Πετώντας πάνω από την πόλη Chandrila.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Αρχίζω με τα γραφικά γιατί ο περισσότερος κόσμος που αγοράζει flight simulators τα κρίνει σχεδόν πάντα από το πόσο καλά είναι από γραφικής απόψεως. Πρώτα από όλα πρέπει να ξεκαθαρίσω ότι το παρόν παιχνίδι απευθύνεται σε χρήστες που διαθέτουν 3D κάρτα επιτάχυνσης γραφικών και μόνο. Η LucasArts έχει ήδη αποδείξει, με παιχνίδια όπως τα Jedi Knight και Shadows of the Empire, ότι χρησιμοποιεί την τεχνολογία στο έπακρο για να πετύχει όσο το δυνατόν καλύτερα γραφικά. Συνεπώς, όσοι δεν διαθέτετε ακόμα 3D accelerator μην κάνετε το λάθος και αγοράσετε το παιχνίδι, διότι απλούστατα δεν θα τρέχει.

Τα γραφικά εκ πρώτης όψεως είναι εκπληκτικά! Τα μοντέλα (σκάφη, κτίρια κ.ά.) είναι σχεδιασμένα τόσο ρεαλιστικά, ώστε δείχνουν σαν να είναι βγαλμένα κατευθείαν από τις ταινίες! Ακόμα και τα τεράστια AT-AT Walkers κινούνται με απόλυτη φυσικότητα, ενώ όσο κοντά και να πλησιάσετε με το σκάφος, δεν θα διακρίνετε πουθενά pixels ή τυχόν ανωμαλίες. Αλλο... σοκ θα πάθετε με τις εκρήξεις, που είναι πράγματι το κάτι άλλο. Για παράδειγμα, όταν καταρρίπτεται ένα Tie Fighter, αμέσως χάνει τη σταθερότητά του και πέφτει βγάζοντας καπνούς και σπίθες, ενώ με το που αγγίζει το έδαφος ακολουθεί μια φοβερή έκρηξη, συχνά συνοδευόμενη από ένα ωστικό κύμα! Οι εκρήξεις των κτιρίων είναι και αυτές άψογες, αφήνοντας πίσω τους καπνούς και ερείπια.

Αξία αναφοράς είναι επίσης τα γραφικά των μονάδων στο έδαφος, οι οποίες συνήθως είναι απλοί Stormtroopers που πυροβολούν μέχρι τελικής πτώσεως με τα Blasters τους ή άλλοι πάνω σε Speeder Bikes που προσπαθούν να ξεφύγουν! Αυτό που πράγματι με άφησε με το στόμα ανοιχτό ήταν οι τοποθεσίες όπου εξελίσσονται οι αποστολές. Αληθινά, δεν θυμάμαι να έχω ξαναδεί τόσο ωραίες τοποθεσίες αποδιδόμενες με τέτοια μοναδική λεπτομέρεια! Κάθε αποστολή εξελίσσεται σε διαφορετικό πλανήτη (εξαίρεση αποτελεί ο πλανήτης Kessel, στον οποίο επιστρέφετε κάποια στιγμή), κάτι που σημαίνει διαφορετικό τοπίο κάθε φορά. Αποστολές στο διάστημα δεν υπάρχουν, αλλά υπάρχει μία στην οποία πετάτε πάνω από τον πλανήτη (θυμάστε την Cloud City; ακριβώς έτσι!), η οποία είναι τρομερή! Θα συναντήσετε ιπτάμενα containers από εδώ και από εκεί, αθώα σκάφη θα πετάνε γύρω σας και αργότερα μια ολόκληρη ιπτάμενη πόλη θα απλωθεί μπροστά σας! Και φυσικά τα Tie Fighters θα σας ενοχλούν συνεχώς...



Εκρήξεις και πάλι εκρήξεις!



Μια αυτοκρατορική πόλη.



Το Airspeeder σε όλο το μεγαλείο του.



Το World Devastator θεωρείται το Star Destroyer της ξηράς!

Ολα αυτά τα εκπληκτικά απόλαυσα με μια κάρτα VooDoo 2 σε ανάλυση 800x600. Το τονίζω αυτό, διότι σε ανάλυση 640x480 και με Direct3D τα γραφικά δεν ήταν ΤΟΣΟ άψογα... Προσοχή, λοιπόν, να μην έχουμε παρεξηγήσεις. Παρ' όλα αυτά πιστεύω

ΓΥΡΩ ΓΥΡΩ ΟΛΟΙ ΚΑΙ ΣΤΗ ΜΕΣΗ ΕΝΑ... WALKER!

Την ακόλουθη σκηνή θα συναντήσετε πολλές φορές στο Rogue Squadron, αφού τα Walkers που θα κληθείτε να "ξαπλώσετε" είναι μπόλικα...

Ενα Imperial Walker ακριβώς μπροστά σας. Ωρα για δράση!





Εχοντας εκτοξεύσει το ειδικό καλώδιο, ο γύρος του... θανάτου έχει αρχίσει.

One more pass...





Λάσκα το καλώδιο, Μπάμπη. Πέφτειειει!


Μέσα από το cockpit του Y-Wing, ένα Tie Interceptor περνά δύσκολες στιγμές.


Ενα φιλικό Armored Hover Train σε κίνηση.

ότι τα γραφικά είναι το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού και το επιτελείο της FACTOR 5 και της LucasArts αξίζει ένα μεγάλο μπράβο σε αυτό τον τομέα.

ΗΧΟΣ

Υπό κανονικές συνθήκες δεν θα αφιέρωνα μία ολόκληρη παράγραφο για το θέμα του ήχου. Ομως συνάντησα κάτι που με προβλημάτισε αρκετά. Ο ήχος στο Rogue Squadron ακολουθεί τα επιτυχημένα πια πρότυπα κάθε Star Wars τίτλου. Η κλασική μουσική του John Williams είναι και πάλι παρούσα, με τα γεμάτα δράση κομμάτια του. Η έκπληξη όμως είναι ότι η μουσική είναι σε MIDI!!! Δεν πίστευα στα αυτιά μου καθώς άκουγα το εισαγωγικό κομμάτι. Μπορεί να μου θύμισε τις παλιές, καλές εποχές με το X-Wing σε DOS, αλλά, βρε παιδιά, αν δεν κάνω λάθος, έχουμε 1999! Λίγο CD audio δεν βλάπτει. Αναζητώντας εξηγήσεις, συμβουλεύτηκα κάποιον που διαθέτει σαφώς ανώτερες γνώσεις σε αυτά τα θέματα, ο οποίος μου εξήγησε ότι επειδή πρόκειται περί μεταφοράς του παιχνιδιού από κονσόλα σε PC, οι προγραμματιστές δεν μπήκαν στον κόπο να αλλάξουν τη μουσική. Παίζοντας όμως το παιχνίδι παρατήρησα ότι η μουσική αλλάζει συνεχώς, ανάλογα με το πώς εξελίσσεται η μάχη. Αν π.χ. ξαφνικά επιτεθούν πολλά Tie Fighters, τότε η μουσική από απαλή αλλάζει και γίνεται πιο έντονη. Αν αυτό γινόταν με CD audio, τότε το παιχνίδι θα κόλλαγε επί ένα δευτερόλεπτο όποτε θα άλλαζε η μουσική, για να αλλάξει track! Δεν ξέρω κατά πόσο οι προγραμματιστές έλαβαν υπόψη το συγκεκριμένο στοιχείο. Τα συμπεράσματα είναι δικά σας!

Ολοκληρώνοντας σχετικά με τα ακουστικά εφέ, δεν έχω να επισημάνω κάτι διαφορετικό ή αξιοπρόσεκτο σε σχέση με τα άλλα Star Wars παιχνίδια. Ολοι οι αγαπημένοι σας ήχοι είναι και πάλι εδώ, με στόχο να σας κάνουν να νιώσετε σαν να είστε μέσα στη μάχη. Ο κλασικός τρομακτικός ήχος των Tie Fighters, το σφύριγμα των Blasters καθώς περνούν δίπλα από το κόκπιτ και το σιγανό περπάτημα των AT-AT Walkers καθώς περνάτε το καλώδιο γύρω του είναι οι ήχοι που κάνουν την εμφάνισή τους ακόμα μία φορά!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - INTERFACE - GAMEPLAY

Οσοι θυμούνται το Shadows of the Empire θα θυμούνται επίσης ότι ο χειρισμός του ήταν αρκετά απλοϊκός (όντας και αυτό μεταφορά από το Nintendo 64 σε PC). Σε γενικές γραμμές ο χειρισμός είναι ίδιος και στο Rogue Squadron, όμως με λίγες καλοδεχούμενες καινοτομίες. Μπορεί αυτές αρχικά να μη σας... γεμίζουν το μάτι, αλλά αργότερα αποδεικνύεται ότι είναι πολύ χρήσιμες. Από την άποψη του χειρισμού, υπάρχει η δυνατότητα αυξομείωσης της ταχύτητας του σκάφους για γρήγορες ή πιο αργές επιθέσεις. Συνεχίζοντας, να αναφέρω ότι όλα τα σκάφη που έχετε στη διάθεσή σας έχουν διαφορετικά όπλα, ενώ ορισμένα από αυτά διαθέτουν ξεχωριστά abilities. Παράδειγμα αποτελεί το V-Wing, που διαθέτει ειδικό function key για περισσότερη ταχύτητα επί λίγα δευτερόλεπτα (Speed Boost).

Οσο για το interface, στην οθόνη δράσης περιλαμβάνονται τα damage indicators, το εικονίδιο που δείχνει πόσοι πύραυλοι απομένουν και το ραντάρ, όπου έχει προστεθεί ένα καινούριο feature ονόματι Objective Finder. Πρόκειται για ένα τρίγωνο που έχει κορυφή το κέντρο της περιοχής του ραντάρ σας (στο κέντρο του ραντάρ υποτίθεται ότι βρίσκεται το σκάφος σας) και η βάση του τοποθετείται στη μεριά όπου βρίσκεται το objective της αποστολής σας. Οσο περισσότερο πλησιάζετε στο objective τόσο πιο πολύ μεγαλώνει το τρίγωνο, ενώ μόλις φτάσετε σε αυτό το τρίγωνο εξαφανίζεται τελείως. Το ανωτέρω feature βοηθά πολύ σε όλες τις αποστολές, διότι οι περιοχές στις οποίες κινείστε, παρ' ότι υπάρχουν περιορισμοί, είναι αρκετά μεγάλες και χάνεστε εύκολα.

Περνώντας στο σημαντικότερο σημείο του παιχνιδιού, το gameplay, δεν έχω να γράψω παρά ότι το Rogue Squadron θυμίζει περισσότερο παιχνίδι κονσόλας (φυσικό είναι, αφού πρόκειται για μεταφορά από κονσόλα σε PC) παρά παιχνίδι για PC. Εντούτοις η απλότητα που το διακρίνει είναι ευπρόσδεκτη, καθιστώντας το ιδανικό παιχνίδι για έναν αρχάριο -και όχι μό-

ΟΙ BONUS ΠΙΣΤΕΣ

Αν συγκεντρώσετε έναν αρκετά υψηλό βαθμό στο παιχνίδι, ετοιμαστείτε να απολαύσετε τρεις εκπληκτικές bonus πίστες! Ιδού τι σας περιμένει:

Μια τρελή κούρσα με αντίπαλο το χρόνο και τους συναγωνιστές σας στα αμμώδη φαράγγια του Tattoine. Πράγματι διασκεδαστική!





Η ιστορική μάχη του πρώτου Death Star ζωντανεύει στην οθόνη σας, με εσάς στη θέση του ήρωα που θα καταφέρει το καίριο πλήγμα στην Αυτοκρατορία.

Ξαναζήστε τη μάχη του Hoth, προσπαθώντας να σταματήσετε με κάθε τρόπο τα αυτοκρατορικά Walkers και όχι μόνο...



νο- στα flight simulators. Παρ' ότι η πλοκή του δεν είναι από τα δυνατά σημεία του παιχνιδιού, οι αποστολές παρουσιάζουν αρκετό ενδιαφέρον, ενώ κάποιες από αυτές έχουν ορισμένες ανατροπές στα objectives.

Στο Rogue Squadron θα συναντήσετε ένα σύστημα βαθμολογίας (ranking system) που μετρά τις επιδόσεις σας σε κάθε αποστολή που φέρνετε σε πέρας με επιτυχία έτσι ώστε, αν έχετε π.χ. τελειώσει την αποστολή σε αξιοζήλευτο χρόνο, να σας απονεμηθεί το αντίστοιχο μετάλλιο (αργυρό, ασημένιο ή χρυσό). Στο τέλος κάθε αποστολής ανακοινώνεται το σκορ σας μαζί με το μετάλλιο που τυχόν κερδίσατε. Τα μετάλλια είναι αναγκαία για να πάρετε προαγωγή αλλά και για να έχετε πρόσβαση σε άλλα σκάφη και οπλικά συστήματα. Προσωπικά, ύστερα από πολύ κόπο έφτασα στο βαθμό του Supreme Allied Commander, με 15 χρυσά μετάλλια!!! Αυτό το κατάφερα παίζοντας τις αποστολές ξανά και ξανά, μέχρι που σχεδόν σε όλες είχα χρυσό μετάλλιο!

Από ό,τι θα καταλάβατε, μπορείτε να επιστρέψετε σε αποστολές που έχετε ήδη τελειώσει και να τις παίξετε ξανά. Πείτε με τρελό, αλλά νόμιζα ότι αν τα κατάφερνα και έπαιρνα του κόσμου τα μετάλλια, θα έβλεπα κανένα μυστικό τέλος ή καμιά bonus πίστα. Σας πληροφορώ ότι δικαιώθηκα! Οταν έφτασα σε έναν αποδεκτό βαθμό (Fleet Commander), τρεις μυστικές πίστες ξεκλειδώθηκαν, έτοιμες να παιχτούν. Σαν να με περίμεναν! Και τι πίστες, ε; Ιστορικού ενδιαφέροντος... σαν αυτή με τη μάχη του Calamari, ενώ ανάμεσά τους περιλαμβάνεται και η μάχη του πρώτου Death Star! Κατεβαίνετε: μέσα στο trench, με τους πυργίσκους να σας χτυπάνε αλύπητα και τα Tie Fighters να βρίσκονται συνεχώς στα πόδια σας, ακούτε τις κραυγές των φίλων σας και τους βλέπετε μπροστά σας να καταρρίπτονται από τα Ties, ενώ εσείς εκτελώντας ελιγμούς φτάνετε στο στόχο σας με ένα Proton Torpedo (η συνέχεια επί της οθόνης). Αλλη bonus πίστα είναι η μάχη στον Hoth (όχι όπως εκείνη του Shadows of the Empire), όπου κάνετε αγώνα δρόμου προσπαθώντας να σταματήσετε τα AT-AT Walkers, προτού καταστρέψουν τη Shield Generator. Και εδώ γίνεται πανικός: Παρακολουθείτε τα Rebel Turrets να πυροβολούν απελπισμένα, καθώς όλων των ειδών τα Walkers πλησιάζουν μαζί με μια στρατιά Stormtroopers. Αλλο να το λέω και άλλο να το βλέπετε.

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Στην εισαγωγή του review έθεσα το ερώτημα σχετικά με το αν το Rogue Squadron αξίζει τα λεφτά του. Πάντα πίστευα ότι μέσα από τα reviews βοηθάμε τον αναγνώστη να απαντήσει στο ανωτέρω ερώτημα μόνος του. Προσωπική μου άποψη; Αν είστε αρχάριος στα flight simulators, αν ψάχνετε ένα παιχνίδι με άψογα γραφικά και εύκολο χειρισμό ή είστε fan του "Star Wars", τότε το Rogue Squadron είναι φτιαγμένο για εσάς.

PC

TARGET LOCKED!

Οι αναβαθμισμένες εκδόσεις των πυραύλων σας συνήθως είναι εξοπλισμένες με seeker devices. Το εικονιζόμενο Tie Bomber μαθαίνει από πρώτο χέρι τι σημαίνει αυτό.



Target acquired and locked!



Target destroyed!



Τα X-Wings πετάνε πάνω από το νυχτερινό τοπίο με το Jade Moon πίσω τους.



Η ιπτάμενη πόλη απλώνεται μπροστά σας με φόντο τα σύννεφα του Taloraan.



Δείγμα από τις εκπληκτικές εκρήξεις. Ενα AT-ST μόλις γνώρισε τι εστί Rogue Squadron.



Τα μαχητικά έπεσαν στο νερό. Προσέξτε τη λεπτομέρεια των υποβρύχιων εκρήξεων!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	89

91



Ενα παιχνίδι που διαθέτει εξαιρετικά γραφικά, πρωτότυπες αποστολές και απλό χειρισμό δεν μπορεί παρά να σκοράρει ψηλά. Ειδικά αν είστε fan, είναι απαραίτητο για την προσωπική συλλογή σας!

Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.

DEAD RECKONING

REVIEWER	ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΕΛΛΟΥΝΤΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	78%

Για όσους αναγνώστες του περιοδικού μας δεν είναι κάτοχοι της αγγλικής γλώσσας, "dead reckoning" σε ελεύθερη μετάφραση σημαίνει υποθετικός στόχος, το να γνωρίζεις το στίγμα κάποιου σώματος αλλά όχι την ακριβή θέση του. Θα μου πείτε τώρα "και εμάς τι μας ενδιαφέρει αυτό;". Σας απαντώ λοιπόν: "Μα, Dead Reckoning είναι το όνομα του νέου action game της Goldtree Productions, η οποία συνεργάστηκε με την Piranha Interactive Publishing. Εκτός αυτού, αποτελεί αντικείμενο του review που διαβάζετε αυτή τη στιγμή".

Το 1996 είχε κυκλοφορήσει από την Goldtree Productions ένα action game, το Cylindrix, που, ενώ περπατούσε στα βήματα του Descent, παρά τα πολύ καλά γραφικά και το καταπληκτικό AI για την εποχή του δεν πήγε καθόλου καλά σε πωλήσεις. Το Dead Reckoning δεν είναι παρά ένα remake του Cylindrix, στο οποίο έχει δοθεί περισσότερη προσοχή στον τεχνικό τομέα καθώς και στους ήρωες που υπάρχουν μέσα σε αυτό.

Η υπόθεση του DR είναι πολύ απλή. Μία κυρίαρχη φυλή εξωγήινων σας απάγει μαζί με άλλους έντεκα ανθρώπους και σας υποχρεώνει να λάβετε μέρος σε ένα γαλαξιακό τουρνουά θανάτου, στο οποίο λαμβάνουν μέρος και άλλες φυλές εξωγήινων. Σε αυτό το τουρνουά δεν υπάρχουν περιθώρια για ήττες, αφού, αν χάσετε, ολόκληρη η Γη καθώς και όλοι όσοι ζουν πάνω της θα καταστραφούν μονομιάς. Από την άλλη, αν κερδίσετε, καταστρέφετε τον πλανήτη μίας άλλης εξωγήινης φυλής, πλησιάζοντας έτσι όλο και πιο κοντά στην αντιμετώπιση της υπέρτατης εξωγήινης φυλής. Της φυλής που σας απήγαγε και διοργάνωσε αυτό το τουρνουά αίματος.

Προτού ξεκινήσετε μία μάχη, θα πρέπει να επιλέξετε τους wingmen σας. Υπάρχουν έντεκα διαφορετικές προσωπικότητες, η καθεμία με τα δικά της χαρακτηριστικά και τα δικά της συν και πλην. Αφού επιλέξετε τους wingmen σας, θα πρέπει να διαλέξετε το σκάφος σας καθώς και τα σκάφη των wingmen σας. Υπάρχουν οκτώ διαφορετικά σκάφη βαθμολογημένα σε ταχύτητα, ασπίδες και δύναμη πυρός, ενώ καθένα από αυτά εμπεριέχει ένα μυστικό special όπλο. Προσέξτε καλά, γιατί μόνο με τις σωστές επιλογές θα μπορέσετε να βγείτε νικητές. Αφού κάνετε τις επιλογές σας, ξεκινά η μάχη.



Κάθε μάχη εξελίσσεται μέσα σε περίεργους τρισδιάστατους κυλίνδρους. Υπάρχουν δεκαπέντε διαφορετικοί κύλινδροι, όσες δηλαδή και οι φυλές των εξωγήινων. Αυτοί οι κύλινδροι ποικίλλουν σε σχήμα, σχέδιο και χρώματα, αλλά όλοι περιέχουν τρία κοινά στοιχεία. Τα pylons, που είναι σημεία τα οποία, αν ακουμπήσει το σκάφος σας ή αυτό των wingmen σας, αυξάνουν το firepower σας, τα radar bases, που είναι πυροβόλα όπλα τα οποία ρίχνουν αλύπητα στους εχθρούς σας, και τα energy squares, που αναζωογονούν τις ασπίδες σας. Αφού μάθετε πώς να εκμεταλλεύεστε σωστά αυτά τα τρία στοιχεία, θα πρέπει να γνωρίσετε τις συνήθειες κάθε φυλής, ώστε να είστε σε θέση να τις αντιμετωπίσετε.

Τα γραφικά του DR είναι αρκετά καλά. Το παιχνίδι υποστηρίζει τις περισσότερες 3D acceleration κάρτες, και μπορούμε να πούμε ότι τις χρησιμοποιεί επάξια. Η σχεδίαση των σκαφών αλλά και των κυλίνδρων-πιστών είναι ιδιαίτερα προσεγμένη, όπως άλλωστε η κίνηση των σκαφών. Πάντως, σίγουρα τα γραφικά του, αν και είναι ιδιαίτερα καλά, δεν μπορούν με τίποτα να φτάσουν την ποιότητα των γραφικών του Forsaken, κορυφαίου στα γραφικά αυτού του είδους παιχνιδιών. Οσον αφορά στον ήχο το παιχνίδι δεν τα πηγαίνει και τόσο καλά. Τα μουσικά κομμάτια είναι μονότονα και επιπλέον μοιάζουν μεταξύ τους. Παράλληλα, ο ήχος των σκαφών και των πυροβόλων όπλων τους δεν έχει να προσφέρει κάτι παραπάνω από ό,τι ένα μέσο παιχνίδι. Ισως το μοναδικό καλό ηχητικό στοιχείο είναι οι φωνές των wingmen σας αλλά και των εχθρικών εξωγήινων.

Σε γενικές γραμμές, το DR είναι ένα παιχνίδι που ναι μεν έχει αρκετά καλό gameplay, αλλά από τεχνικής άποψης δεν προσφέρει τίποτα το καινούριο. Πάντως, μάλλον θα αρέσει στους hardcore gamers λόγω του υψηλού AI των εχθρών και της υψηλού επιπέδου δυσκολίας που έχει να επιδείξει. Οσοι, λοιπόν, πιστεύετε ότι είστε πολύ καλοί gamers, τρέξτε να το αγοράσετε. Οι υπόλοιποι μπορείτε να κάνετε και χωρίς αυτό.





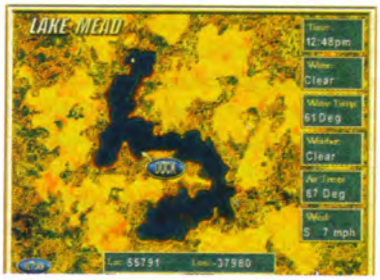
BASS MASTERS CLASSIC: TOURNAMENT EDITION

REVIEWER	ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΩΣΤΑΚΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	20%

Ξεκινώ αυτή την παρουσίαση ευγνωμονώντας τον καλό Θεούλη που με είχε γερό, ώστε να μπορέσω να δω και αυτό: ένα fishing simulation... Αν είναι δυνατόν! Και να ήταν κάτι το επιτυχημένο, να πει κανείς: "Άντε, πάει στα κομμάτια", αλλά εδώ μιλάμε για τη μεγαλύτερη "πατάτα" που μπορεί να φυτρώσει ποτέ!!!

Το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι μία φιλότιμη προσπάθεια προσομοίωσης ενός τουρνουά ψαρέματος, με θλιβερά ωστόσο αποτελέσματα. Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ ποτέ δεν θα μπορούσα να φανταστώ τον εαυτό μου να ψαρεύει virtual ψάρια - αλλά και πάλι, αν το έκανα, δεν θα προτιμούσα το BASS Masters Classic, και αυτό για πολλούς λόγους. Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή...

Μετά τα άθλια videos που μας δείχνουν περιχαρείς Αμερικανούς να ψαρεύουν σε λίμνες και να πιάνουν... νααα, με το συμπάθιο, κάτι ψάρια, περνάμε στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού, όπου διαλέγουμε διάφορες παραμέτρους όπως τον καιρό, τη λίμνη όπου θα ψαρέψουμε, την ώρα της ημέρας καθώς και τον τύπο του καλαμιού. Έπειτα με το πάτημα ενός κουμπιού βρισκόμαστε ως διά μαγείας στη λίμνη μας, έτοιμοι για δράση. Οφείλω να ομολογήσω ότι το συγκεκριμένο παίγνιο έχει μία δόση ρεαλισμού, αλλά τι να το κάνεις, όταν το θέμα δεν θα προσελκύσει κανένα; Ο μόνος που άκουσα να εκφράζει θετικά σχόλια και είδα να καταπιάνεται μετά μανίας μαζί του ήταν ο κολλητός μου, ο οποίος είναι μανιώδης ψαράς από τα 10 του χρόνια. (Κλαψ! Τώρα θα με τραβάει - εκτός από το καλοκαίρι- και το χειμώνα για ψάρεμα! Τι τραβάω ο έρημος...)



Τα γραφικά είναι επιεικώς χάλια, άσχετα αν υποστηρίζονται 3D acceleration cards, και αυτό γιατί τα πάντα στην οθόνη έχουν αχνά χρώματα και σχετικά θολά. Το πιο αστείο στην όλη υπόθεση (είχα πέσει στο πάτωμα και κυλιόμουν από τα γέλια) είναι όταν πιάνεις ψάρια. Με το που το άμοιρο ψαράκι τσιμπάει το δόλωμα, αρχίζει μία παντελώς άστοχη country μουσική που σε κάνει να χάνεις τον μπούσουλα από τα γέλια. Σε λίγο θα αρχίσουμε να λικνιζόμαστε στους ρυθμούς της Ντόλι Πάρτον (ναι, εκείνης της country τραγουδίστριας με το πλούσιο στήθος, της οποίας το επώνυμο παραπέμπει σε σεξουαλικά υπονοούμενα) και θα πετάμε λάσο καβάλα σε ταύρο! Χα χα!



Εν κατακλείδι, η THQ, εταιρία παραγωγής του τίτλου, έφτιαξε ένα παιχνίδι που αφορά μόνο στους Αμερικανούς και σε κανέναν άλλο. Αν ανήκετε στο ποσοστό των ανθρώπων που έχουν έστω και ελάχιστη νοημοσύνη, μην ασχοληθείτε. Σας είπα ότι οι Αμερικανοί παίζουν μετά μανίας Deer Hunter II; Τι να πει κανείς...

FOOTBALL MASTERS 99

REVIEWER	ΗΛΙΑΣ ΚΑΦΟΥΡΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	40%



Ο καιρός για την κυκλοφορία του πολυαναμενόμενου για τους φίλους των manager games Championship Manager 3 ολοένα πλησιάζει (παρά τις συνεχείς αναβολές που δίνει η Eidos). Πολλές λοιπόν οι εταιρίες που ζήλεψαν τη δόξα της εν λόγω σειράς και προσπαθούν, ενόψει της προαναφερθείσας κυκλοφορίας του CM3 και εκμεταλλευόμενες τις καθυστερήσεις της, να γευτούν μερίδιο από αυτό το τμήμα της αγοράς. Μία από αυτές είναι και η ESP Software, που κυκλοφόρησε το Football Masters 99. Στα θετικά του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι περιλαμβάνει πολλά πρωταθλήματα (δεκαπέντε συνολικά, συμπεριλαμβανομένου -επιτέλους- και του ελληνικού!!!), μεγάλη βάση δεδομένων (παικτών και ομάδων), επιλογές για δημιουργία τακτικών και γενικά όλες τις αρμοδιότητες ενός μάνατζερ. Επιπλέον, συνοδεύεται από πολλές φωτογραφίες γηπέδων και παικτών (σαν να μου φάνηκε ότι είδα μόνο παίκτες που αγωνίζονται στην Αγγλία - μπααα ιδέα μου θα ήταν). Από την άλλη, τα γραφικά του interface είναι αρκετά απλοϊκά (παιδικά, θα έλεγα), ενώ τόσο η απεικόνιση όσο και η περιγραφή του αγώνα δεν είναι ό,τι καλύτερο. Σίγουρα το Football Masters 99 δεν είναι από τα παιχνίδια που θα απειλήσουν τον αυτοκράτορα του χώρου (λέγε με Championship Manager). PC





Και αυτό το μήνα είμαστε εδώ για να σας δώσουμε μια χείρα βοηθείας σε περίπτωση που τα έχετε βρει κάπως δύσκολα με τα αγαπημένα σας παιχνίδια.
Σε αυτό το σημείο θα επισημάνουμε ότι οι φίλοι της στήλης Snake MJK (ή και Φίδης) και Σπύρος Μπλάνας είναι οι μόνοι που συνεισφέρουν τακτικά στη στήλη, γι' αυτό σκέφτομαι σοβαρά να τους προσλάβω στο guild μου. Επίσης, στη λίστα αναμονής για μια θέση στο guild είναι και ο Βασίλης Μαστοροστέργιος. Εύγε, παίδες, keep up the good work και... ποιος ξέρει τι σας επιφυλάσσει η τύχη!

του Αυτόλυκου, Βασιλιά των Κλεφτών





Baldur's Gate

BALDUR'S GATE

Αρχίζουμε με το πολύκροτο Baldur's Gate. Δεν περίμενα ότι οι δαιμόνιοι προγραμματιστές θα έβαζαν cheat και εδώ, αλλά όπως δείχνουν τα πράγματα μάλλον βγήκα ψεύτης. Οι minions μου (βλ. εισαγωγή) μου έστειλαν μερικά cheats, τα οποία σας παραθέτω ευθύς αμέσως (πολύ Diablo θα πρέπει να έπαιζαν οι κύριοι της Bioware, δεν εξηγείται αλλιώς η μανία με τις αγελάδες).

Λοιπόν, με κάποιο text editor κάνετε μια μικρή επέμβαση στο Baldur.ini και προσθέστε τη γραμμή Cheats=1 στα Game Options (καλό είναι να έχετε κάνει και ένα backup πρώτα). Κατόπιν, αφού έχετε αρχίσει το παιχνίδι, πατήστε ταυτόχρονα Ctrl+Tab για να μπείτε στην κονσόλα (τι, το ρίξαμε στο Quake τώρα;) και δώστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς (προσοχή είναι case-sensitive). Πατήστε Enter, ξαναπατήστε Ctrl+Tab για να βγείτε από την κονσόλα και χαρείτε το αποτέλεσμα.

Cheats:CriticalItems(); Αποκτάτε τα βασικά αντικείμενα ενός Quest

Cheats:DrizztDefends(); Εμφανίζεται ένας φιλικός Drizzt για βοήθεια

Cheats:DrizztAttacks(); Εμφανίζεται ένας εχθρικός Drizzt (όχι για να μαζέψετε μούρα πάντως)

Cheats:TheGreatGonzo(); Εμφανίζονται δέκα φιλικές berserk κότες! (ΚΟΤΕΣ!;!;)

Cheats:CowKill(); Αποκτάτε το υπέρτατο spell του παιχνιδιού σε scroll: "Summon Cow" στο inventory σας

Cheats:ExploreArea(); Reveal Map (μα τι παίζουμε, Starcraft;)

Cheats:FirstAid(); Προσθέτει Scroll Of Stone To Flesh, 5 Potions Of Healing και 5 Antidotes στο inventory

Cheats:Hans(); Teleport σε ανοικτή περιοχή σε περίπτωση που κολλήσατε

Cheats:Midas(); Αποκτάτε 500 Gold

Συνεχίζουμε,καθώς τα προαναφερόμενα ήταν μόνο η αρχή. Αφού λοιπόν χρησιμοποιήσετε το ultimate scroll (Summon Cow), κάνετε κλικ σε μια αγελάδα πολλές φορές και αυτή θα σας τηλεμεταφέρει σε ένα μυστικό Cow Dungeon (τι κακό και αυτό με τις αγελάδες!).

Στη main adventure screen πατήστε L για να δείτε τις συντεταγμένες όπου βρίσκεται ο κέρσορας. Πηγαίνετε στις παρακάτω συντεταγμένες (x-2546, y-3507) στο χάρτη του Friendly Arms Inn και στο δέντρο με τις δύο πέτρες θα βρείτε (είναι καλά κρυμμένο) ένα Ring of Wizardry που διπλασιάζει τα spells του πρώτου level. Με το γνωστό κόλπο του export character μπορείτε να εξοπλίσετε όλους τους μάγους σας όχι μόνο με ένα, αλλά με όσα δαχτυλίδια επιθυμείτε. Αν δεν έχετε μάγους, μπορείτε να τα πουλήσετε προς 9.500 GP.

Ενα κόλπο τώρα για να αποκτήστε 65.000 gems. Εξοπλίστε έναν χαρακτήρα με 3 potions στα slots των quick items. Γυρίστε στην inventory screen και πάρτε το πιο δεξί potion και αλλάξτε το με ένα gem. Γυρίστε στην adventure screen και παρατηρήστε ότι στα quick items το gem συνεχίζει να δείχνει ως potion. Κάνετε κλικ επάνω του αρκετές φορές και γυρίστε στο inventory. Το νούμερο στο gem δεν υπάρχει πια. Γυρίστε στην adventure screen και επαναλάβετε. Οταν ξαναπάτε στο inventory, θα δείτε ότι έχετε 65.000 gems.

Στο παιχνίδι υπάρχει ένα μικρό bug που θα σας κάνει τη ζωή πολύ εύκολη. Στο Prologue πηγαίνετε στο inn όπου μαθαίνετε να πολεμάτε. Οταν αποκτήσετε την ομάδα σας, αντί να κάνετε μάχη, γυρίστε στο inventory του καθενός από τα νέα μέλη της ομάδας και πάρτε τους τα αντικείμενα. Αφού κρατήσετε ό,τι σας χρειάζεται, κάνετε export το χαρακτήρα και ξεκινήστε νέο game με βασικό χαρακτήρα αυτόν που

Baldur's Gate







Myth 2

μόλις είχατε κάνει export. Θα έχετε έναν αρκετά καλά εξοπλισμένο χαρακτήρα για να ξεκινήσετε τις περιπέτειές σας. Πληροφορίες θέλουν αυτό το bug να έχει διορθωθεί με το patch που κυκλοφόρησε η εταιρία.

Και κάτι τελευταίο. Σε περίπτωση που αμφιταλαντεύεστε για το πού θα βρείτε μάγο για το party σας, μην κάνετε τον κόπο να ψάξετε καθόλου. Η καλύτερη μάγος είναι τελικά η Imoen. Εξηγούμαι: Οταν έχετε φτάσει ήδη σε κάποιο επίπεδο (τρίτο είναι μια καλή επιλογή), κάνετε την Imoen dual class thief/mage. Εχει 17 Intelligence που της επιτρέπει άνετα να γίνει μάγος. Αν είστε κάπως ενημερωμένοι με τα abilities ενός dual class χαρακτήρα, τότε καταλαβαίνετε αμέσως ότι στην περίπτωση αυτή η Imoen είναι θησαυρός. Ενας μάγος που μπορεί να χρησιμοποιεί τόξα και swords είναι ό,τι πρέπει. Για όσους δεν γνωρίζουν, τους παραπέμπω στο αναλυτικό manual στις σελίδες που εξηγούν τους dual και multiclass χαρακτήρες.

STARCRAFT

Ο αγαπητός (όταν δεν μου σπάει τα νεύρα - δηλαδή ποτέ) Γρηγόρης Σκούντζος με πληροφόρησε για ένα bug στο εν λόγω παιχνίδι, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί υπέρ του Terran παίκτη. Το Command Center μπορεί να απογειωθεί και να προσγειωθεί κολλητά στα minerals. Νομίζω δεν χρειάζεται να συνεχίσω την επεξήγηση, έτσι δεν είναι; Ο ίδιος όμως επίσης με ενημέρωσε ότι το τελευταίο patch μάλλον διορθώνει το πρόβλημα. Αλλά εσείς δεν θέλετε να βάλετε το τελευταίο patch, θέλετε; (Νιάου!)

MYTH 2

Βρε ταλαιπωρία και αυτή με το Myth 2! Να αγοράζεις το παιχνίδι και να έχει major uninstaller bug; (Για τους μη γνωρίζοντες αναφέρουμε ότι η πρώτη φουρνιά Myth 2 είχε ένα bug το οποίο έσβηνε όλα τα αρχεία που υπήρχαν στο δίσκο έτσι και έκανες το λάθος να προσπαθήσεις να απεγκαταστήσεις το παιχνίδι.) Τι πίκρααα!

Τέλος πάντων. Αναλυτικές πληροφορίες θα βρείτε στο review του περιοδικού μας. Εμείς θα σας δώσουμε κάποια επιπλέον cheats ως συμπλήρωμα σε αυτά του προηγούμενου τεύχους.

Πατήστε τα CTRL και = κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να κερδίσετε το σενάριο.

Κρατήστε πατημένο το CTRL και το ALT και πιέστε το + για να κερδίσετε ένα level.

Κρατήστε πατημένο το CTRL και το ALT και πιέστε το - για να χάσετε ένα level (μα τι cheats είναι αυτά;).

SIM CITY 3000

Εκπληκτικό city sim που θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον αμείωτο. Κάποια σχόλια (θυμάστε την Pizza Hut;) και cheats είχαν γίνει στο προηγούμενο τεύχος, ενώ αναλυτική παρουσίαση θα βρείτε στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Ως καλοί cheater critters που είστε όμως δεν μπορείτε χωρίς τα cheats σας, οπότε here it goes. Πατήστε τα Ctrl+Alt+Shift+C ταυτόχρονα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς:

I am weak: Κόστος κατασκευών ισοδυναμεί με $0

Nerdz rool: Βιομηχανία High tech

Garbage in, garbage out: Ολα τα buildings που είναι υπεύθυνα για τα σκουπίδια είναι διαθέσιμα

Power to the masses: Αποκτάτε πρόσβαση σε όλα τα power plants

Water in the desert: Αποκτάτε πρόσβαση σε όλα τα water plants

Pay tribute to your king: Εχετε όλα τα extra gifts

Call cousin Vinnie: Ο ξάδελφος Vinnie σας κάνει μια δωρεά $250,000

Salt off: Αφαιρεί το αλάτι από τις θάλασσες

Salt on: Προσθέτει αλάτι στις θάλασσες

Terrain one up: Ανυψώνει το terrain

Terrain one down: Χαμηλώνει το terrain

Terrain ten up: Ανυψώνει το terrain (ποπό, πες μου κι άλλα, πες μου κι άλλα)

Terrain ten down: Χαμηλώνει το terrain (Θεέ μου, τι πρωτοτυπία!)

Broccoli: Σας βγάζει το εξής φοβερό μήνυμα: "Sorry money doesn't grow on Broccoli"

Porntipsguzzardo: Το εξίσου φοβερό: "Aha we have a real pro here Try BROCCOLI"

Let's make a deal: Οι γειτονικές πόλεις προσπαθούν να τα έχουν καλά μαζί σας

ALPHA CENTAURI

Η συνέχεια του Civ II στο διάστημα από τον μεγάλο Sid Meier. Στο επόμενο τεύχος θα διαβάσετε μια εκ βαθέων παρουσίαση. Εμείς από εδώ θα σας δώσουμε ένα χεράκι για να τα πάτε λίγο καλύτερα από ό,τι ήδη τα πηγαίνετε. Οταν λοιπόν θα προσπαθήσετε να μετακινήσετε ένα unit, κρατήστε ταυτόχρονα πατημένο το αριστερό κουμπί του mouse. Ετσι, θα βλέπετε πληροφορίες για τον τύπο του εδάφους αλλά και άλλες χρήσιμες (όπως τις συντεταγμένες) καθώς προχωρεί το unit, ακόμα και αν εκείνο το σημείο όπου βρίσκεται δεν έχει εξερευνηθεί.

BLOOD 2

Στο προηγούμενο τεύχος σάς είχαμε δώσει μερικά cheats, ενώ σε αυτό φροντίζουμε να σας δώσουμε ακόμα περισσότερα ενόψει της παρουσίασης του παιχνιδιού στις σελίδες μας. Πάντως, θα ξαναμιλήσω για την έλλειψη πρωτοτυπίας από τη μεριά των προγραμματιστών της Monolith, μια και όλα τα παιχνίδια της (βλ. και Shogo) έχουν πάνω κάτω τα ίδια cheats. Αν λοιπόν διαθέτετε κάποια games της, δοκιμάστε αυτά που θα βρείτε εδώ και -ποιος ξέρει- μπορεί να έχουν το ίδιο αποτέλεσμα. Πατήστε T και μετά πληκτρολογήστε τα ακόλουθα:

MPHEALTHY: Full health

MPWHEREAMI: Δείχνει τις συντεταγμένες σας

MPBEEFCAKE: More Gore

MPKILLEMALL: Σκοτώνει όλα τα τέρατα σε ένα level

MPSPEEDUP: Αυξάνει ταχύτητα (1-5)

MPSTRONGER: Αυξάνει τη δύναμή σας (1-5)

MPCALEB: Αλλάζετε σε Caleb

MPOPHELIA: Αλλάζετε σε Ophelia

HINTS & TIPS





Alpha Centauri

MPISHMAEL: Αλλάζετε σε Ishmael

MPGABBY: Αλλάζετε σε Gabriella

MPXENA: Αλλάζετε σε Xena (καλά, καλά, ένα αστείο κάναμε)

MPAUTO: Αλλάζετε σε Αυτόλυκο (μήπως το παρακάνω;)

MPBERETTA: Σας δίνει την Beretta, κάνετέ το δύο φορές για dual weapon

MPSUBMACHINEGUN: Σας δίνει το Submachinegun

MPFLAREGUN: Σας δίνει το Flaregun

MPSHOTGUN: Σας δίνει το Shotgun

MPSNIPERRIFLE: Σας δίνει το Sniper Rifle

MPHOWITZER: Σας δίνει το Howitzer

MPNAPALMCANNON: Σας δίνει το Napalm Cannon

MPSINGULARITY: Σας δίνει το Singularity Generator

MPASSAULTRIFLE: Σας δίνει το Assault Rifle

MPBUGBUSTER: Σας δίνει το Bug buster

MPMINIGUN: Σας δίνει το Minigun

MPLASERRIFLE: Σας δίνει το Cobalco Laser Rifle

MPTESLACANNON: Σας δίνει το Tesla Cannon

MPVOODOO: Σας δίνει μια Voodoo Doll (όχι graphics accelerator)

MPTHEORB: Σας δίνει το The Orb

MPLIFELEECH: Σας δίνει το Life Leech

MPGOBLE: Σε μια κρίση μετριοφροσύνης οι προγραμματιστές έβαλαν cheats με τα ονόματά τους. Πληκτρολογήσετε το ανωτέρω και ανταμειφθείτε με την εξής φράση: "Brian L. Goble is a programming god!"

MPSCORPIO: Το ίδιο με το MPGOBLE

MPTOTARO: Το ίδιο με τα δύο προηγούμενα (μα καλά, τι είχαν πιει;) "Jim Totaro is da man!"

MPGOSHOPPING: Σας δίνει όλα τα αντικείμενα

MPNICENURSE: +25 health

MPREALLYNICENURSE: +300 health

MPWARD: Σας δίνει ward (25 armor)

MPNEWCROWARD: Σας δίνει newcroward (100 armor)

MPCARBONFIBER: Σας δίνει Willpower Powerup

MPTAKEOFFSHOES: Και σας κάνει αόρατους

MPHERKERMUR: Τριπλή ζημιά

MPBEANSOFCOOLNESS: Σας δίνει όπλα

MPHIDEME: Κρύβει τις συντεταγμένες (τι cheat, ε;)

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Τι σας έλεγα και πριν; Θυμάστε κάτι περί Monolith πρωτοτυπίας και άλλα σχετικά; Από εδώ και πέρα ένα να θυμάστε: Οπου δείτε Monolith, γράψτε κάποιον από αυτούς τους κωδικούς που σας έχουμε δώσει. Σίγουρα πιάνουν και σίγουρα κάνουν τα ίδια πράγματα.

MPAMMO: Full ammo

MPARMOR: Full armor

MPCAMERA: Προσαρμογή γωνίας της κάμερας

MPCLIP: No clipping mode

MPFRAMRATE 0: Frame rate off

MPFRAMRATE 1: Frame rate on

MPGOD: God mode

MPHEALTH: Full health

MPKFA: Full Ammo, Armor and Health

MPLIGHTSCAPE: Ο,τι και στο Blood 2

MPPOS: Ο,τι και στο Blood 2

POWERSLIDE

Οπως πάντα το "PC Master" σας φροντίζει και με το παραπάνω. Εμπρός, λοιπόν, τι καθυστερείτε; Για να ενεργοποιήσετε τα cheats του ολοκαίνουριου αυτού racing game, δεν έχετε παρά να πληκτρολογήσετε αυτά που ακολουθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και ένα icon με την παρουσία του στο πάνω δεξί μέρος της οθόνης θα εμφανιστεί. Αν όλα γίνουν όπως τα περιγράψαμε, θα έχετε τα εξής αποτελέσματα:

APOLLO: Πατήστε το Alt και θα επιπλέετε

BLAST: Απομακρύνει τα άλλα αυτοκίνητα

BOMB: Το αμάξι σας εκτοξεύει μια βόμβα στην πίστα

BURN: Δημιουργεί μια σύντομη ανάφλεξη κοντά στο αμάξι σας

HOVER: Το αμάξι σας αιωρείται

LUNAR: Το αμάξι συμπεριφέρεται σαν να ήταν στο φεγγάρι

SLEEP: Τα ελεγχόμενα από τον υπολογιστή αμάξια δεν στρίβουν μόνο επιταχύνουν

SLIPPY: Ολισθηρές επιφάνειες

SPIDER: Το αμάξι σας κολλάει σε οποιαδήποτε επιφάνεια

STICKY: Κολλητικές επιφάνειες

Shogo: Mobile Armor Division






DEAD
RECKONING™
Dead Reckoning
Υπάρχει Κόλαση Στο Διάστημα
• Πλήρης υποστήριξη κάρτας γραφικών 3D Accelerator
• 15 μοναδικές κυλινδρικές πίστες μάχης
• Τεχνητή νοημοσύνη, που χαρίζει απεριόριστη ποικιλία στο παιχνίδι
• Επιλέξτε τους ιπτάμενους φίλους σας, τα σκάφη και τους εχθρούς σας κάνοντας τις δικές σας ρυθμίσεις
• Υποστήριξη για 6 παίκτες. Η πλήρης υποστήριξη του DirectPlay σάς δίνει τη δυνατότητα να παίξετε στο Internet, σε τοπικό δίκτυο ή head to head με modem ή σειριακή σύνδεση
• Προσθήκη επιπλέον επιπέδων δικής σας επινόησης
• Υποστήριξη Microsoft SideWinder Force Feedback Pro
Developed by Goldtree™
SideWinder Force Feedback Compatible
PIRANHA® INTERACTIVE PUBLISHING
POWERED BY matrox

HINTS & TIPS





Powerslide

(βρείτε τη χρησιμότητα του cheat και κερδίστε πλούσια δώρα)

SUCK: Τα αμάξια έλκουν το ένα το άλλο

TIMEWARP: Επιβράδυνση του χρόνου για τους AI αντιπάλους

TWISTER: Τα ελεγχόμενα από τον υπολογιστή αμάξια σαρώνονται από έναν αόρατο ανεμοστρόβιλο

WARP: Τα υπόλοιπα αμάξια πηγαίνουν πολύ αργά

Για να επιλέξετε level, δώστε τα παρακάτω ονόματα:

Jeff: Advanced

AaronFoo: Expert

Megasaxon: All

WAR OF THE WORLDS

Για να δουλέψουν τα ακόλουθα cheats που αφορούν στο νέο αυτό strategy game, πρέπει να πληκτρολογηθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και ενώ βρίσκεστε είτε στο battle map είτε στο war map. Μετά χαρείτε τα αποτελέσματα!

ICOMEBACK: Βλέπετε όλα τα Research

ATCHOOO: Απαλλάσσεστε από όλους τους Αρειανούς (μόνο στο Battle Map)

PUNYHUMANS: Απαλλάσσεστε από όλους τους Humans (μόνο στο Battle Map)

YOULIKEIT: Αποδοτικότητα 100%

DELTA FORCE

Πατήστε το πλήκτρο αριστερά του 1 κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για να μπείτε στην κονσόλα. Μετά δώστε τους ακόλουθους κωδικούς. Τα αποτελέσματα θα είναι καταστροφικά για εσάς, μια και όπως γνωρίζετε όλοι cheats and crime don't pay. Εντάξει, μα καλά, ούτε μια πλάκα δεν μπορεί να κάνει κανείς;

Closetoyou: Και τα κάνει αόρατα (ναι, ναι για εσάς μιλάω!)

Iwillsurvive: God mode

Hitmewithyourbestshot: Αυξάνει το AI του υπολογιστή (τώρα γιατί να το κάνετε αυτό, μόνο οι προγραμματιστές ξέρουν!)

Raindropskeepfallinonmyhead: Αλλο ένα κουίζ για εσάς. Ανακαλύψτε τι κάνει το cheat και κερδίστε ένα ταξίδι στη μαγευτική Τυνησία αξίας 500.000 δραχμών (μα καλά, σε τηλεπαιχνίδι είμαι;)

Takeittothelimit: Full ammo

MEN IN BLACK

Βρε καλώς τα παιδιά τα δικά μας! Μα γιατί αυτή η μαυρίλα; Τι; Είστε οι άνδρες με τα μαύρα; Καλά, μετά τα cheats που ακολουθούν μάλλον οι άνδρες με τα ροζ θα γίνετε και να μου το θυμηθείτε. Καθώς λοιπόν είστε στο παιχνίδι, πατήστε ESC για να βρεθείτε στο κεντρικό μενού. Εκεί πληκτρολογήστε αρκετές φορές τη λέξη DOUGMATIC μέχρι το παιχνίδι να σας βαρεθεί. Οταν ξαφνικά επιστρέψετε εκεί που ήσαστε πριν από το ESC μην τρομάξετε. Απλώς τα cheats έχουν ενεργοποιηθεί. Τώρα πατήστε ξανά ESC, δώστε τους ακόλουθους κωδικούς και δείτε τι κερδίζετε:

AGENTJ: Είστε ο Πράκτορας J

AGENTK: Είστε ο Πράκτορας K

AGENTL: Είστε ο Πράκτορας L

AGENTX: Είστε ο Πράκτορας X

AGENTAUTO: Είστε ο Πράκτορας Αυτόλυκος (Εντάξει, το παράκανα χι χι χι!)

ARCTIC: Πηγαίνετε στο Arctic Level

GIVEME: All Weapons

HEALME: Full Health

HQ: Πηγαίνετε στο αρχηγείο

LOADME: Απειρα πυρομαχικά

KILLEM: Και οι εχθροί σας ...καπούτ!

PROTECTME: Είστε άτρωτοι (δεν τρώγεστε δηλαδή χα χα!)

NIGHTMARE CREATURES

Αν τα πλάσματα από τους εφιάλτες σάς έχουν στοιχειώσει τόσο πολύ που δεν μπορείτε άλλο, πηγαίνετε στο κεντρικό μενού και πληκτρολογήστε τη λέξη everywhere και μετά έναν από τους παρακάτω κωδικούς. Μετά απολαύστε το αποτέλεσμα παρέα με ένα dry cocktail στην παραλία.

Alain guyet: Αποκτάτε όλα τα cheats

Bes: Μπαίνετε σε Debug mode

Blur: Και όλα ξαφνικά θολώνουν (τι ωραίο cheat!!)

Boulon: Απειρα πυρομαχικά και αντικείμενα

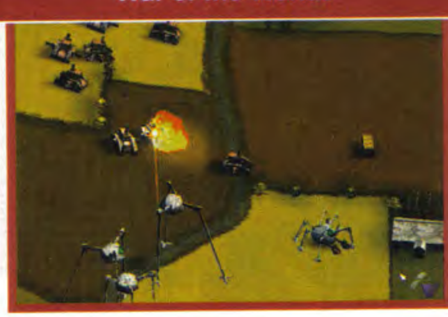
Bronko: Παίζετε σαν ένα από τα τέρατα. Πρωτότυπο!

Chico: Συρρικνώνεστε

David: Απενεργοποιεί τα combos

Moby: Επιλέγετε CD track

War of the Worlds


GRIM FANDANGO
ΜΕΡΟΣ Α'

Η LucasArts, η εταιρία παραγωγής των διάσημων Monkey Island 1, 2 & 3, των Indiana Jones 3 & 4, του Full Throttle, του Dig αλλά και πολλών άλλων adventures που σημείωσαν τεράστια επιτυχία, δικαιολογημένα θεωρείται μία από τις κορυφαίες εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών του είδους. Το Grim Fandango, το πρώτο μέρος της λύσης του οποίου παρουσιάζουμε στο παρόν τεύχος, είναι η τελευταία επιτυχία της.

Του Δημήτρη "Salvador Limones" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

Σημείωση 1: Προκειμένου να συνομιλήσεις με άλλους χαρακτήρες, πλησίασέ τους και πάτησε το ENTER κοιτώντας προς το μέρος τους.

Σημείωση 2: Για να πάρεις αντικείμενα, πλησίασέ τα και πάτησε το P κοιτώντας προς αυτά. Αφού πάρεις το αντικείμενο στα χέρια σου, πάτησε ξανά το P, για να το βάλεις στο inventory σου.

Σημείωση 3: Προκειμένου να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο, πρέπει να το έχεις στα χέρια σου και να πατήσεις το ENTER κοιτώντας προς το σημείο όπου θέλεις να το χρησιμοποιήσεις.

Σημείωση 4: Προκειμένου να κάνεις οποιοδήποτε άλλο action (π.χ. να ανοίξεις μια πόρτα ή να χρησιμοποιήσεις τον υπολογιστή σου), πάτησε το ENTER κοιτώντας προς το σημείο όπου θέλεις να κάνεις το συγκεκριμένο action.

Σημείωση 5: Οταν γράφω "πες την 1" (ή άλλο αριθμό), εννοώ την πρώτη (ή την αντίστοιχη του αριθμού) φράση μετρώντας από πάνω προς τα κάτω.



Ο τίτλος του παιχνιδιού όπως εμφανίζεται στα credits της εισαγωγής.



Το περιβόητο number 9 train.

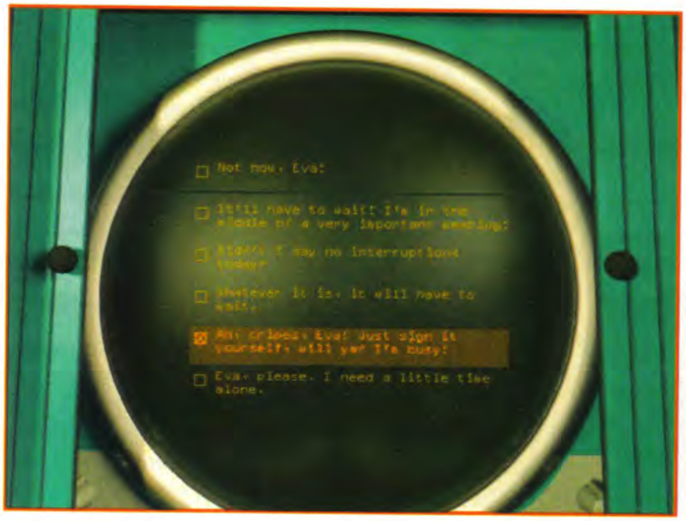
YEAR 1

EL MARROW

Ξεκινάς το παιχνίδι στο γραφείο σου. Κινήσου προς το σωλήνα που βρίσκεται στο νότιο μέρος της οθόνης και άνοιξέ τον, για να λάβεις και να διαβάσεις ένα μήνυμα που μόλις έφτασε. Το διαβάζεις και μαθαίνεις ότι σημειώθηκε μαζική δηλητηρίαση σε ένα εστιατόριο - είναι ευκαιρία για να βρεις "πελάτες". Προχώρησε λίγο δεξιά και χρησιμοποίησε τον υπολογιστή σου, για να ακούσεις ένα σχόλιο για τον προηγούμενο πελάτη σου. Στη συνέχεια, πάρε τις κάρτες που βρίσκονται πάνω στο γραφείο στη βορειοανατολική γωνία του δωματίου. Βγες από το δωμάτιο και προχώρησε προς την κοπέλα που βρίσκεται στο βάθος του διαδρόμου. Είναι η Ενα, η γραμματέας του αφεντικού σου. Πες της τις: 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1 (πρόσεξε την απάντησή της όταν της λες ότι ξέρεις πως δουλεύει και για κάποιον άλλο),1,1,1,1,1. Τώρα πήγαινε στο μπροστινό μέρος του γραφείου και χρησιμοποίησε τις κάρτες (από το inventory) στο μηχάνημα που βρίσκεται πάνω σε αυτό. Στη συνέχεια, μπες στο ασανσέρ στα αριστερά και κατέβα στο γκαράζ. Κατευθύνσου πάνω δεξιά και θα δεις ένα δωματιάκι. Προσπάθησε να ανοίξεις την πόρτα και θα βγει ένας μεγαλόσωμος άντρας (;). Είναι ο Glottis. Πες του τις: 1,1 (μαθαίνεις ότι ο Domino, ο επαγγελματικός ανταγωνιστής σου, είπε στον οδηγό σου να πάει σπίτι του, αφήνοντάς σε χωρίς οδηγό),1,1,2,1,3 (τον πείθεις να γίνει οδηγός σου, αλλά σου λέει ότι πρέπει να συμφωνήσει και το αφεντικό του υπογράφοντας ένα χαρτί που σου δίνει). Τώρα γύρισε στο ασανσέρ, ανέβα επάνω και χρησιμοποίησε το χαρτί που σου έδωσε ο Glottis στην Ενα. Από ό,τι φαίνεται, πρέπει να βρεις άλλο τρόπο για να καταφέρεις να σου υπογράψουν το χαρτί. Μπες στο ασανσέρ που είναι βόρεια - κατεβαίνεις στο lobby. Βγες από το κτίριο του DOD (Department Of Death) και προχώρησε μία οθόνη δεξιά. Μπες στο σοκάκι στα αριστερά της οθόνης και προχώρησε στο βάθος του.

Εκεί βλέπεις κάτι σαν σκοινί να κρέμεται από την οροφή του κτιρίου. Σκαρφάλωσε στο σκοινί και, αφού φτάσεις επάνω, μπες στο παράθυρο που βλέπεις εκεί. Από ό,τι φαίνεται, το αφεντικό σου δεν είναι εδώ. Χρησιμοποίησε τον υπολογιστή του και θα καταλάβεις ότι έχει βάλει τον αυτόματο τηλεφωνητή να απαντά στη γραμματέα του. Στην οθόνη που ανοίγει με το monitor και τις επιλογές, δώσε την τέταρτη από επάνω επιλογή. Πάτησε ENTER για να βγεις από αυτή την οθόνη και στη συνέχεια βγες από το παράθυρο. Κατέβα χρησιμοποιώντας το σκοινί. Αφού κατεβείς, βγες από το σοκάκι. Μπες ξανά στο κτίριο του DOD και μπες στο ασανσέρ για να ανέβεις επάνω. Τώρα δώσε ξανά το χαρτί που σου έδωσε ο Glottis στην Eva και αυτή θα σου το υπογράψει!

Υστερα από μία cutscene, βρίσκεσαι στο εστιατόριο όπου έχει γίνει μαζική δηλητηρίαση. Χρησιμοποίησε το δρεπάνι σου πάνω στο σάκο που είναι μπροστά σου στο πάτωμα - μόλις βρήκες έναν πελάτη. Επειτα από άλλη μία cutscene, όπου το αφεντικό σου σού λέει να βρεις κανένα σοβαρό πελάτη, γιατί αλλιώς την έβαψες, βρίσκεσαι μπροστά από το γραφείο της Eva. Πες της τις 1,1. Προχώρησε προς το γραφείο σου, όμως μην μπεις σε αυτό αλλά στην πόρτα που είναι πριν από αυτό. Βρίσκεσαι στο γραφείο του Domino. Μίλησέ του και πες τις 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1. Βγες από το γραφείο του Domino και μπες στο ασανσέρ που οδηγεί στο lobby του κτιρίου. Προχώρησε λίγο μπροστά - ο επιστάτης του κτιρίου βγαίνει και σου κάνει παρατήρηση. Βγες από το κτίριο και προχώρησε μία οθόνη δεξιά. Στη νέα οθόνη, προχώρησε προς τις σκηνές που βλέπεις και, όταν φτάσεις κοντά, μίλησε στον κλόουν που βρίσκεται εκεί. Πες τις 1,1,1,1. Μίλησέ του ξανά και πες τις 2,2,2,2,1,3. Ξαναμίλησέ του και πες τις 1,3. Τώρα έχεις δύο ξεφούσκωτα μπαλόνια και ένα φουσκωμένο σε σχήμα γάτας. Στη σκηνή



Αυτή την επιλογή πρέπει να επιλέξετε στο computer του Don.

που υπάρχει δίπλα στη σκηνή του κλόουν βρίσκονται μερικές φραντζόλες ψωμί. Πάρε μία από εκεί. Τώρα γύρισε στο κτίριο του DOD και μπες μέσα. Προχώρησε λίγο προς τα δεξιά και μπες στην ανοιχτή πόρτα που βλέπεις εκεί. Προχώρησε προς τις δύο αντλίες που κρέμονται από το ταβάνι και χρησιμοποίησε το ένα ξεφούσκωτο μπαλόνι στη μία και το άλλο ξεφούσκωτο μπαλόνι στην άλλη. Τα γεμίζεις και τα δύο. Φύγε από αυτό το δωμάτιο και μπες στο ασανσέρ για να ανέβεις πάνω. Πάνω, πήγαινε στο γραφείο σου και χρησιμοποίησε τα δύο φουσκωμένα μπαλόνια στο σωλήνα από τον οποίο είχες πάρει το γράμμα στην αρχή του παιχνιδιού. Αφού παρακολουθήσεις τι γίνεται, βγες από το γραφείο σου και κατέβα στο lobby χρησιμοποιώντας το ασανσέρ. Προχώρησε προς την εξώπορτα και στρίψε δεξιά. Μπες στην πόρτα που βλέπεις εκεί και είσαι στο δωμάτιο στο οποίο προκάλεσες βλάβη. Πάρε τον πυροσβεστήρα που βρίσκεται δίπλα στην πόρτα από την οποίο μπήκες και προχώρησε προς τη μεγάλη ανοιχτή πόρτα στα αριστερά της οθόνης. Ο επιστάτης βρίσκεται εκεί και επισκευάζει τη μηχανή. Στην πόρτα, από το μέσα μέρος της, υπάρχει ένας σύρτης. Μετακίνησέ τον και



Στο μυστικό κρησφύγετο της επανάστασης.

στη συνέχεια μίλησε στον επιστάτη. Πες τις 1,1,1,1,1,1,1. Αφού τελειώσεις το διάλογο, βγες από το δωμάτιο. Ο επιστάτης φεύγει αλλά αφήνει την πόρτα ανοιχτή. Μπες ξανά στο δωμάτιο, πλησίασε τη μεγάλη πόρτα και άνοιξέ την. Μπες στο δωμάτιο με τη μηχανή και χρησιμοποίησε το χαρτί με τις τρύπες στο slot που θα βρεις εκεί. Βρίσκεις τη διεύθυνση μιας πελάτισσας.

Επειτα από άλλη μία cutscene, όπου βρίσκεις την πελάτισσά σου (Meche), βρίσκεσαι στο γραφείο σου και της μιλάς. Πες τις 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1. Κάτι περίεργο τρέχει εδώ. Βγες από το γραφείο σου και προχώρησε προς το γραφείο της Eva. Σε πιάνει το αφεντικό σου και, ύστερα από άλλη μία cutscene, βρίσκεσαι κλεισμένος σε ένα δωματιάκι. Πάτησε το ENTER στην πόρτα - έρχεται κάποιος και σου μιλά. Πες τις 1,1,3,1. Σε βγάζει έξω ένας τύπος ντυμένος στρατιώτης, ο Salvador Limones. Μέσω άλλης μίας cutscene μαθαίνεις ότι είναι μέλος μιας οργάνωσης κατά του DOD. Σου προτείνει να γίνεις κι εσύ μέλος της οργάνωσης.

Οταν ξαναπάρεις τον έλεγχο του παιχνιδιού, βρίσκεσαι στο αρχηγείο της οργάνωσης αυτής μαζί με τον Salvador και την Eva. Προχώρησε προς τον Salvador και μίλησέ του: 1,2,1,1,1,1,1,1. Πρέπει να βρεις για αυτόν αυγά περιστεριών, ώστε να τα κάνει ταχυδρομικά περιστέρια. Μίλησε και στην Eva και πες τις 1,1,1,1,1. Σου λέει ότι η οργάνωση χρειάζεται τα δόντια σου. Βγες από την πόρτα από όπου βλέπεις φως. Βρίσκεσαι στο σοκάκι. Προχώρησε στο βάθος και σκαρφάλωσε στο σκοινί όπου είχες σκαρφαλώσει και προηγουμένως. Αφού ανέβεις, προχώρησε μία οθόνη αριστερά και μπες στο πρώτο παράθυρο από αριστερά. Είσαι μέσα στο γραφείο του Domino. Ανοιξε το συρτάρι του και πάρε από μέσα ένα trophy. Πλησίασε το σάκο του box και χτύπησέ τον τρεις φορές. Στη συνέχεια πάρε αυτό που έπεσε κάτω. Είναι ένα



Ο Manny ντυμένος Χάρος!!!

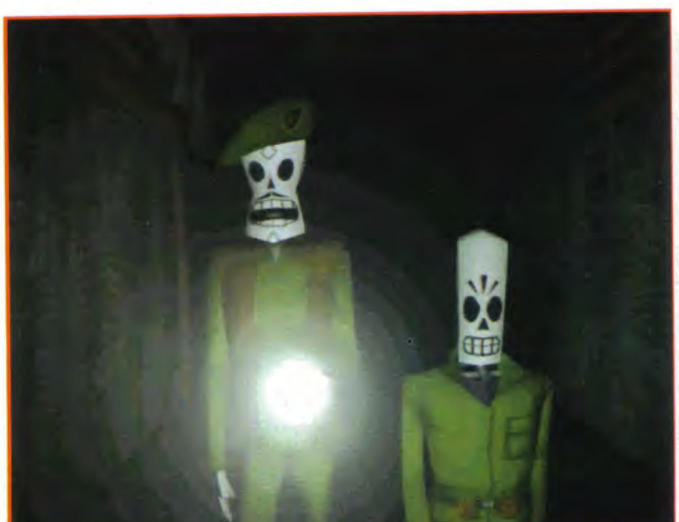
προστατευτικό για τα δόντια. Βγες από το παράθυρο και προχώρησε μία οθόνη δεξιά. Πιάσε την κοντή άκρη του σκοινιού και χρησιμοποίησε το trophy, από το γραφείο του Domino, σε αυτή. Πέταξέ τη στη σκάλα στα δεξιά και αυτό γαντζώνεται πάνω της. Πέρασε απέναντι και στη νέα οθόνη ανέβα την άλλη σκάλα. Είσαι στην οροφή. Πλησίασε τα πουλιά για να δεις τι γίνεται. Χρησιμοποίησε το μπαλόνι που σου έχει μείνει στην ταΐστρα των πουλιών και στη συνέχεια χρησιμοποίησε το ψωμί στην ταΐστρα. Τα πουλιά φεύγουν. Πλησίασε τους σωλήνες και πάρε από τον αριστερό μερικά αυγά. Γύρισε πίσω στη σκάλα και κατέβα με το σκοινί. Είσαι στο σοκάκι για άλλη μία φορά. Μπες στην πόρτα που έχει ανοίξει στον αριστερό τοίχο του σοκακιού και βρίσκεσαι στο γκαράζ. Προχώρησε βορειοανατολικά και μπες στο δωματιάκι του Glottis. Χρησιμοποίησε το προστατευτικό για τα δόντια στη μηχανή που βρίσκεται στο δεξί μέρος της οθόνης και, χωρίς να το βάλεις ξανά στο inventory, πάτησε το ENTER χωρίς να κοιτάς πουθενά. Βγες από το γκαράζ από εκεί από όπου μπήκες και είσαι και πάλι στο σοκάκι. Πήγαινε στο μπλε "μάτι" που βρίσκεται στην αρχή του σοκακιού και πάτησε το ENTER πάνω του. Ερχεται το ασανσέρ και κατεβαίνεις. Χρησιμοποίησε τα αυγά των πουλιών στον Salvador και το προστατευτικό των δοντιών στην Eva. Βλέπεις άλλη μία cutscene και τώρα είσαι έξω από το El Marrow, στο...

THE PETRIFIED FOREST

Προχώρησε μία οθόνη νότια. Βλέπεις τον Glottis να κλαίει επειδή τον απολύσανε. Από τη στενοχώρια του, βγάζει την καρδιά του και την πετά. Ο ίδιος πέφτει ξερός. Προχώρησε προς το μέρος όπου πέταξε την καρδιά του. Στη νέα οθόνη, πλησίασε τον ιστό στον οποίο έχει κολλήσει η καρδιά. Πάρε ένα από τα κόκαλα που βλέπεις στα δεξιά της οθόνης και χρησιμοποίησέ το πάνω στον ιστό. Βγάλε το δρεπάνι σου και χρησιμοποίησέ το πάνω στον ιστό. Η καρδιά εκσφενδονίζεται πίσω. Γύρισε εκεί όπου είναι ο Glottis και πάρε την καρδιά που βρίσκεται στο πάτωμα. Τώρα χρησιμοποίησέ τη στον Glottis και θα τον γιατρέψεις. Βλέπεις άλλη μία cutscene, όπου ένα νέο πρόσωπο μπαίνει στην ιστορία, ο Hector Lemans, ο οποίος σκοτώνει το πρώην αφεντικό σου.

Οταν πάρεις ξανά τον έλεγχο του παιχνιδιού, είσαι πάνω στο αυτοκίνητό σου, το bonewagon, με οδηγό τον Glottis. Βγες από το δεξί μέρος της οθόνης (ΜΕ το bonewagon). Βρίσκεσαι σε ένα μέρος με περίεργες μηχανές. Προχώρησε προς το καροτσάκι που σου φέρνει ο Glottis και πάτησε το ENTER πάνω του. Στο πάτωμα υπάρχουν τέσσερα καλώδια. Κάθε καλώδιο αντιστοιχεί σε μία από τις σούστες που υπάρχουν πάνω στο "μηχανικό δέντρο". Ακουμπώντας την μπροστινή ρόδα του καροτσιού πάνω σε ένα καλώδιο σταματάς τη σούστα που του αντιστοιχεί, ενώ όταν τη βγάζεις από πάνω του, η σούστα αρχίζει ξανά να κουνιέται. Σκοπός σου είναι να κάνεις τις δύο αριστερές σούστες να μπαίνουν όταν οι δύο δεξιές βγαίνουν και το αντίθετο. Μόλις το καταφέρεις, θα δεις το μηχανικό δέντρο να κουνιέται δεξιά-αριστερά. Αφησε το καροτσάκι κάτω και πήγαινε και τράβηξε το μοχλό που βρίσκεται στα αριστερά. Μόλις ο Glottis ανεβεί στο μηχανικό δέντρο, τράβηξε ξανά το μοχλό. Επειτα από άλλη μία cutscene, το bonewagon έχει αποκτήσει την ικανότητα να περνά πάνω από ανώμαλο έδαφος.

Τώρα βρίσκεσαι ξανά στην οθόνη όπου βρήκες τον Glottis. Πάτησε το ENTER για να κατέβεις από το αυτοκίνητο και πλησίασε την πινακίδα. Πάρε την και άφησέ την ξανά. Γυρίζει γύρω γύρω και τελικώς δείχνει το πέρασμα πάνω αρι-



Μαζί με τον Salvador Limones, ενώ φοράς στρατιωτικά ρούχα.



Περίπου σε αυτό το σημείο πρέπει να ακουμπήσεις την πινακίδα για να βρεις τη μυστική είσοδο.

στερά. Πάρε την ξανά και μπες στο πέρασμα αυτό (κρατώντας τη στα χέρια σου). Στη νέα οθόνη, άφησέ την κάτω και τη βλέπεις να δείχνει προς κάποια κατεύθυνση. Κοίταξε πού δείχνει, πάρε την ξανά και άφησέ την λίγο πιο πέρα, προς την κατεύθυνση που σου έδειξε. Επανάλαβε τη διαδικασία μέχρι να βρεις το σωστό σημείο. Μόλις το βρεις, ανοίγει μια είσοδος στο πάτωμα. Γύρισε στην οθόνη όπου άφησες τον Glottis και ανέβα στο bonewagon.

Πήγαινε τώρα στην οθόνη που άνοιξε η είσοδος (ΜΕ το bonewagon) και μπες μέσα. Στη νέα οθόνη, πλησίασε την πινακίδα με το κλειδί (στη νοτιοανατολική γωνία) και σπρώξε την. Στη συνέχεια πάρε το κλειδί και ανέβα στο bonewagon. Ο Glottis βάζει μπρος και φεύγετε από την άλλη άκρη της οθόνης. Εδώ, προχωρήστε μία οθόνη αριστερά και άνοιξε την πόρτα. Μόλις μπεις, ένας Pyro-Demon σε βγάζει έξω. Μπες ξανά και πλησίασε το σωρό με τα κόκαλα. Πάρε τρία κόκαλα από το σωρό και στη συνέχεια βγες από την οθόνη, ακολουθώντας το δρομάκι στα αριστερά. Βρίσκεσαι κάτω από έναν βράχο και μπροστά από μία λίμνη. Περίμενε να ανέβει ένας Pyro-Demon στο βράχο και πέταξε ένα κόκαλο στη λίμνη. Μόλις ο Pyro-Demon πηδήξει να το πιάσει, χρησιμοποίησε τον πυροσβεστήρα πάνω του. Επανάλαβε τη διαδικασία, μέχρι να έχεις εξουδετερώσει όλους τους Pyro-Demons (αν χρειαστείς επιπλέον κόκαλα, μπορείς να πάρεις από εκεί όπου πήρες και τα άλλα). Γύρισε, τώρα, εκεί όπου άφησες τον Glottis και χρησιμοποίησε το κλειδί στο λουκέτο. Επειτα από άλλη μία cutscene, βρίσκεσαι στη...



Ενα από τα ζωάκια που συναντάς στο Grim Fandango. Δεν είναι πολύ χαριτωμένο;

RUBACAVA

Στην οθόνη όπου ξεκινάς, προχώρησε δεξιά (προς την ομίχλη) για να δεις άλλη μία cutscene. Πέφτεις σε έναν ποταμό και σε σώνει ένας καπετάνιος. Σε αφήνει και πηγαίνει να κοιτάξει το bonewagon. Ακολούθησέ τον και στη νέα οθόνη μίλησέ του. Πες του τις 1,1,1,1. Ανέβα ξανά τις σκάλες και πήγαινε μία οθόνη Βόρεια. Μπες στην πόρτα του μαγαζιού που βλέπεις και μίλησε στον τύπο που είναι εκεί. Είναι ο Celso, ο πελάτης της εισαγωγής. Πες τις 1,1,1,1,1,1 (σου δίνει μία φωτογραφία της γυναίκας του),1,1. Γύρισε στον καπετάνιο και δείξε του τη φωτογραφία. Πες του την 1. Σου δίνει ένα logbook. Γύρισε στον Celso και δείξε του το logbook. Φεύγει και σου αφήνει τη δουλειά του.

YEAR 2

RUBACAVA

Ξεκινάς στο μπαλκόνι του μαγαζιού σου, του Cavalera Café. Μπες στην πόρτα στα δεξιά σου και στο νέο δωμάτιο, όπου είναι το γραφείο σου, πάρε τα γράμματα που βρίσκονται πάνω στο γραφείο που είναι πίσω από το παραβάν. Βγες από το δωμάτιο, από την έξοδο στο άνω μέρος της οθόνης. Στη νέα οθόνη, προχώρησε νότια και μίλησε στην κοπέλα που είναι πίσω από τον πάγκο. Είναι η Lupe. Πες τις 1,1,1,1,1,1,1,1,1. Βγες από την πόρτα στα αριστερά και προχώρησε μία οθόνη νότια. Κατέβα τις σκάλες. Βλέπεις μία cutscene, όπου η Meche και ο Domino φεύγουν με ένα πλοίο. Οταν ξαναπάρεις τον έλεγχο του παιχνιδιού, είσαι στο λιμάνι. Μίλησε στον καπετάνιο Velasco και πες τις 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1. Πρέπει να βρεις εργαλεία για τον Glottis, να βρεις μια Union Card και να μην επιβιβαστεί ο Naranja.

Πήγαινε μία οθόνη αριστερά και στο σταυροδρόμι ακολούθησε το δρόμο που οδηγεί Βόρεια. Μπες στο Blue Casket και πλησίασε τους θαμώνες που βρίσκονται στην κάτω δεξιά γωνία. Τους ακούς να μιλάνε. Μίλησέ τους και εσύ και στη συνέχεια χρησιμοποίησε πάνω τους τα γράμματα του Salvador. Γί-



Το Υπουργείο Υγείας προειδοποιεί: Εφόσον καπνίζετε, θα καταντήσετε έτσι!



Με την Olivia.



Ετσι πρέπει να βάλεις το μηχάνημα μέσα στο ασανσέρ.

νεσαι φίλος τους. Πάρε το βιβλίο που βρίσκεται πάνω στο τραπέζι τους και φύγε μία οθόνη νότια. Μιλάς στη Lola. Αφού δεις ακόμα μία cutscene, μίλησε στην Olivia (αυτή που κάθεται στην πόρτα). Πες τις 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,1,2. Βγες από το Blue Casket και πήγαινε μία οθόνη αριστερά. Πλησίασε τις μέλισσες στο βάθος και μίλησε στον Terry (η μέλισσα με τα μπλε). Πες τις 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1. Δώσε του το βιβλίο που πήρες από τους θαμώνες του μπαρ και θα δεις άλλη μία cutscene, όπου τον πιάνει ο αρχιφύλακας της Rubacava και σου ζητά να του βρεις έναν δικηγόρο. Γύρισε έξω από το Blue Casket και μπες στο ασανσέρ που βρίσκεται στα αριστερά από αυτό. Αφού φτάσεις επάνω, ανέβα τη σκάλα (αριστερά και πάνω από το ασανσέρ) και θα βρεθείς στην πρώτη οθόνη όπου έφτασες όταν ήρθες στη Rubacava. Τώρα ανέβα τη σκάλα και στην επόμενη οθόνη ανέβα και την επόμενη σκάλα. Μπες στο μαγαζί σου - αφού μπεις, προχώρησε μία οθόνη νότια. Κατέβα τις σκάλες και μίλησε στον Glottis. Πες τις 1,1,1,1. Προχώρησε προς το μπαρ και πάρε από εκεί το κίτρινο μπουκάλι που ξεχωρίζει από τα άλλα. Μπες τώρα στην πόρτα που είναι πάνω δεξιά και πλησίασε τον τύπο που κάθεται μόνος του. Είναι ο Charlie. Μίλησέ του και πες τις 3,2,4,1,1(του παίρνεις ένα ticket printer),1,1,1,1. Σου δίνει ένα VIP



Μιλώντας με την Clara.

pass για το μαγαζί του Maximino και σου ζητά να του βρεις τα λεφτά του, για να σου φτιάξει μία union card.

Πήγαινε τώρα στον Glottis και δώσε του το VIP pass. Φεύγει. Ανέβα τις σκάλες και μίλησε στη Lupe. Σου λέει ότι έχει ένα μήνυμα για σένα από τη Lola, αλλά αφού ψάξει να το βρει, καταλαβαίνει ότι μάλλον κάποιος το έκλεψε. Φύγε από το μαγαζί σου και πήγαινε στο ασανσέρ (χωρίς να μπεις μέσα). Κατέβα τις σκάλες που βρίσκονται στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης και μπες στην πρώτη πόρτα που συναντάς. Βρίσκεσαι στο νεκροτομείο. Μίλησε με τον Membrillo και πες τις 1,1,1,1,1,1,1. Φύγε και προχώρησε μία οθόνη βόρια (περνώντας κάτω από την αψίδα). Προχώρησε άλλη μία οθόνη νότια και, τέλος, άλλη μία δεξιά (διασχίζοντας ολόκληρη τη γέφυρα). Ανέβα στην πράσινη σκάλα και βρίσκεσαι στο security station. Μίλησε στην αστυνομικίνα (Carla) και πες της τις 1,1,1,1,1,1,1,1,1. Μίλησέ της ξανά και πες την 1. Βγάλε από το inventory το κίτρινο μπουκάλι και πάτησε το ENTER, χωρίς να κοιτάς πουθενά, για να πιεις λίγο. Τώρα προχώρησε στον ανιχνευτή μετάλλων. Σε ψάχνει και βρίσκει μέταλλο πάνω σου (είναι τα golden flakes από το ποτό). Σε πηγαίνει στο πίσω δωμάτιο. Αρχίζει να σου μιλά και δεν έχει σταματημό. Πες της τις 3,1. Πετά το metal detector από το παράθυρο. Πήγαινε μία οθόνη νότια και κατέβα τις σκάλες. Πήγαινε μία οθόνη δεξιά κατεβαίνοντας τις άλλες σκάλες. Στη νέα οθόνη, κατέβα τις σκάλες που βρίσκονται στο κέντρο του δωματίου. Εδώ, πήγαινε μία οθόνη δεξιά. Στο νέο δωμάτιο, διάβασε την πινακίδα που βρίσκεται κάτω από το έκθεμα της γάτας, για να πάρεις ένα hint για μετά, και στη συνέχεια μπες στην ανοιχτή πόρτα στα δεξιά. Πάρε το can opener από το μπλε κουτί στα δεξιά της πόρτας. Ανέβα τώρα στη σιδερένια μπάρα και χρησιμοποίησε το δρεπάνι σου στο χώμα που βρίσκεται κάτω από αυτή. Βρίσκεις το metal detector. Βγες από το δωμάτιο και φύγε μία οθόνη νότια. Ανέβα τις σκάλες. Στη συνέχεια ανέβα τις σκάλες στην επάνω δεξιά γωνία. Μπες στο ασανσέρ.

Βρίσκεσαι στο μαγαζί του Maximino. Στη νέα οθόνη, μπες στην κουζίνα. Βλέπεις έναν μεγαλόσωμο τύπο να σπρώχνει ένα βαρέλι. Αφού φύγει, πάρε το turkey baster στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης. Περίμενε λίγο και θα έρθει ένας σερβιτόρος. Σου λέει να φύγεις. Μόλις μπει στην ντουλάπα, κλείσε τα φύλλα της και βάλε το δρεπάνι σου στα χερούλια της. Τον κλείνεις μέσα και ο Glottis έρχεται και πίνει ολόκληρο το βαρέλι με το κρασί που υπάρχει εκεί. Ανέβα στην ξύλινη σκάλα. Αφού ανέβεις, χρησιμοποίησε το can opener στο βαρέλι. Μπες στο βαρέλι. Επειτα από ένα animated sequence, βρίσκεσαι στην αποθήκη του μαγαζιού του Maximino.

Προχώρησε προς τη μεγάλη πόρτα και αυτή ανοίγει. Ανέβα στο μηχάνημα που υπάρχει εκεί και οδήγησέ το μέσα στο ασανσέρ. Στρίψε το έτσι ώστε να είναι στη θέση που φαίνεται στη διπλανή φωτογραφία και κατέβα από αυτό. Πάτησε το κόκκινο κουμπί και ΑΜΕΣΩΣ ανέβα στο μηχάνημα. Μόλις ανέβεις, πάτησε το άνω βελάκι του πληκτρολόγιού σου και κράτησέ το πατημένο. Μόλις πατήσεις το κουμπί, το ασανσέρ αρχίζει να ανεβαίνει. Ανάμεσα στα δύο πατώματα υπάρχει ένα τρίτο, μυστικό πάτωμα, στο οποίο το ασανσέρ σταματά, γιατί οι λεπίδες του μηχανήματός σου ακουμπάνε στο ταβάνι αυτού του πατώματος και δεν επιτρέπουν στο ασανσέρ να ανέβει πιο πάνω. Κατέβα από το μηχάνημά σου και τράβηξε το μοχλό που βρίσκεται στα αριστερά του. Σηκώνεις τις λεπίδες πιο πάνω και έτσι μπορείς να μπεις στο μυστικό πάτωμα.

Προχώρησε και μπες στο μυστικό πάτωμα. Στη νέα οθόνη, προχώρησε μία οθόνη βόρεια και θα βρεθείς σε κάτι σαν αποθήκη.

Εκεί βλέπεις μία βαλίτσα. Πάρε την. Βλέπεις άλλη μία cutscene και τώρα έχεις τη union card που χρειάζεσαι.

Οταν ξαναπάρεις τον έλεγχο, μπες στο ασανσέρ πίσω σου. Στη νέα οθόνη, φύγε βόρια μέσα από το στενάκι και μίλησε στον Nick Virago, που κάθεται εκεί. Πες του τις 1,1,2,2,1. Μίλησέ του ξανά και πες τις 1,4. Φεύγει. Αφού φύγει, πάρε την ταμπακέρα του και γύρισε στο security station. Δώσε στην Carla την ταμπακέρα και πες της τις 4,1. Τώρα έχεις ένα κλειδί. Πήγαινε στο λιμάνι και από εκεί προχώρησε προς τις μέλισσες. Εδώ, πήγαινε μία οθόνη νότια και θα δεις έναν φάρο. Προχώρησε προς αυτόν και χρησιμοποίησε το κλειδί στην πόρτα. Μπαίνεις μέσα και βλέπεις μία cutscene, όπου πεθαίνει η Lola. Βρίσκεις μία κάρτα με τον αριθμό 22.

Πήγαινε στο Blue Casket και μπες στην κουζίνα του (η διπλή πόρτα, στην ίδια οθόνη όπου βρίσκεται και η Olivia). Αφού φύγει ο μάγειρας, χρησιμοποίησε το turkey baster στο νιπτήρα. Γύρισε στο μαγαζί σου και δείξε στη Lupe την κάρτα που βρήκες στο φάρο. Σου δίνει μία γυναικεία ζακέτα. Χωρίς να κοιτάς πουθενά, πάτησε το ENTER κρατώντας τη ζακέτα στα χέρια σου - βρίσκεις ένα χαρτάκι μέσα στις τσέπες της. Πήγαινε στο σταυροδρόμι και ακολούθησε το νότιο πέρασμα.

Στη νέα οθόνη, πήγαινε μία οθόνη δεξιά και, αφού προχωρήσεις λίγο μπροστά, άλλη μία δεξιά. Βλέπεις μία παράξενη καλύβα (μοιάζει με τροχόσπιτο). Πλησίασέ την και μπες μέσα. Εδώ είναι ο Toto (αυτός που φτιάχνει το τατουάζ) και ο Naranja (ο ναύτης). Αφού μπεις, προχώρησε στο βάθος του δωματίου και πήγαινε μία οθόνη αριστερά. Εκεί υπάρχει ένα ψυγείο. Ανοιξέ το και τράβηξε το δοχείο που υπάρχει μέσα, ώστε να μην μπορεί να κλείσει η πόρτα. Γρήγορα, τρέξε και χρησιμοποίησε το turkey baster στο μπουκάλι από όπου πίνει ο Naranja. Περίμενε λίγο και θα τον δεις να πέφτει



Οι νεκροί γίνονται έτσι...

για ύπνο. Ψάξε τον και θα βρεις την ταυτότητά του. Πλησίασε τον Toto και δείξε του το χαρτάκι που βρήκες στη ζακέτα. Σου δίνει μία φωτογραφία. Κοίταξέ τη στο inventory (πατώντας το 5) και στη συνέχεια φύγε από το σπίτι του Toto. Προχώρησε δύο οθόνες βόρεια και, στην οθόνη όπου βρίσκεσαι, τράβηξε το μοχλό που βρίσκεται επάνω δεξιά. Ανοίγει μία γέφυρα. Πέρασε απέναντι και ανέβα τις σκάλες που βλέπεις εκεί.

Στη νέα οθόνη, ανέβα και αυτές τις σκάλες και ύστερα, αφού ανέβεις, προχώρησε λίγο αριστερά. Βγάλε από το inventory σου το ticket printer (αυτό που πήρες από τον Charlie) και, χωρίς να κοιτάς πουθενά, πάτησε το ENTER. Βγαίνει ένα close-up του ticket printer. Στην πρώτη επιλογή βάλε το νούμερο 2, στη δεύτερη την ημέρα TUE και στην τρίτη το 6. Το 2 το μαθαίνεις διαβάζοντας την πινακίδα κάτω από το άγαλμα της γάτας. Το 6 το μαθαίνεις βλέποντας τη φωτογραφία που σου δίνει ο Toto. Οσο για το Tue, δεν ξέρω πώς μπορείς να το βρεις (εγώ άρχισα να δοκιμάζω όλες τις ημέρες, μέχρι που πέτυχα τη σωστή). Υπάρχει περίπτωση να είναι random. Αν κάποιος ξέρει, ας μου στείλει ένα e-mail.

Αφού κάνεις αυτές τις επιλογές, πάτησε το κουμπί με το χαρτάκι. Κάνεις print ένα εισιτήριο. Χρησιμοποίησε τώρα το εισιτήριο στον γκισέ. Το δίνεις σε έναν τύπο και αυτός σου δίνει μία φωτογραφία. Κοίταξέ τη στο inventory σου - βλέπεις ότι είναι η φωτογραφία που δείχνει τον Nick και την Olivia να φιλιούνται.



Μιλώντας με τον Nick Vilago.

Πήγαινε τώρα στον Nick Villago και δείξε του τη φωτογραφία. Τον εκβιάζεις, γίνεται δικηγόρος του Terry και κερδίζει και την υπόθεση. Ο Terry αφήνεται ελεύθερος. Πήγαινε τώρα στο νεκροτομείο και χρησιμοποίησε σε ένα από τα δύο πτώματα (αυτό που ΔΕΝ κοιτάζει ο Mebrillo) τα dog tags του Naranja. Στη συνέχεια, δώσε του τον metal detector και βρίσκει τα dog tags. Παίρνει τηλέφωνο τον καπετάνιο Velasco και του λέει ότι ο Naranja είναι νεκρός. Πήγαινε τώρα στο λιμάνι και προσπάθησε να σηκώσεις τα tools που είναι εκεί. Είναι πολύ βαριά και αποφασίζεις να πεις στον Glottis να τα πάρει καθώς θα φεύγετε από τη Rubacava. Πήγαινε τώρα στον καπετάνιο - σου λέει ότι το μόνο που σου μένει είναι να φέρεις τον Glottis.

Τώρα πρέπει να πείσεις τον Glottis να έρθει. Πήγαινε στο Calavera Café και ανέβα στο γραφείο σου. Εκεί, εξέτασε το γραφείο σου και θα δεις ότι υπάρχει ένα secret compartment με αριθμούς και κουμπιά. Από εδώ ελέγχεις τα νούμερα που θα έρθουν στη ρουλέτα. Πάτησέ το μία φορά για να διαλέξεις ένα νούμερο: στη ρουλέτα βγαίνει αυτό που διάλεξες. Επανάλαβε τη διαδικασία μέχρι να δεις μία cutscene, όπου ο αρχιφύλακας της πόλης κλείνει το μαγαζί σου, με συνέπεια ο Glottis και εσύ να χάσετε όλα σας τα λεφτά και ο Glottis να πεταχτεί έξω από το μαγαζί του Maximino. Αφού τον πετάξουν έξω, ο Glottis δέχεται να έρθει μαζί σου, και έτσι με το πλοίο Limbo ξεκινάς για να φύγεις.

Η συνέχεια και το τέλος της λύσης στο επόμενο τεύχος... PC

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η Compupress κυκλοφόρησε στις 18 Φεβρουαρίου ένα καινούριο περιοδικό, το "PC Games". Από τον αρχισυντάκτη του νέου αυτού περιοδικού μου ζητήθηκε να γράψω σε αυτό τη λύση του King's Quest 8. Του απάντησα ότι κάτι τέτοιο είναι πρακτικά αδύνατο, γιατί η λύση του είναι πολύ μεγάλη και δεν χωρά σε έξι σελίδες (τόσες μου διέθεταν). Συμφωνήσαμε, λοιπόν, να δημοσιευτεί όσο τμήμα της λύσης του πρώτου κεφαλαίου (Chapter 1) ήταν δυνατόν, αφού σε ένα από τα δύο CDs του περιοδικού υπήρχε το νέο demo του παιχνιδιού που μόλις είχε κυκλοφορήσει, και το οποίο περιλαμβάνει όλο το πρώτο κεφάλαιο. Ετσι και έγινε.

Και εκεί που πίστευα ότι είχα ησυχάσει, μέσα σε δύο ημέρες από την κυκλοφορία του περιοδικού έλαβα εννέα e-mails που μου ζητούσαν τη συνέχεια της λύσης του πρώτου κεφαλαίου. Θεώρησα, λοιπόν, καλό να τη δημοσιεύσω μέσα από την παρούσα στήλη του "PC Master".

KING's QUEST 8: MASK OF ETERNITY
CHAPTER 1: KINGDOM OF DAVENTRY

Στη λύση που δημοσιεύτηκε στο "PC Games" είχαμε μείνει στο σημείο όπου επιστρέφοντας από το Castle of Daventry βγαίνεις έξω από τον καταρράκτη και στρίβεις αριστερά...

Πήγαινε προς το δρόμο και ανηφόρισε το μονοπάτι που οδηγεί προς το Old CastleKeep Daventry. Μπες σ' αυτό και στο προαύλιο στρίψε αριστερά. Μπες στον περιφερειακό διάδρομο/στοά και ακολούθησέ τον μέχρι να φτάσεις στην κλειδωμένη πόρτα. Πάρε το κλειδί από το inventory σου και κάνε το κλικ στην πόρτα. Την ανοίγεις και βρίσκεσαι στο Teleport room. Καθώς στέκεσαι στο φωτεινό κύκλο και ανοίγεις το χάρτη του παιχνιδιού με το πλήκτρο TAB, μπορείς να τηλεμεταφερθείς σε μία άλλη περιοχή, εφόσον φυσικά προηγουμένως την έχεις επισκεφθεί και έχεις βρει εκεί το αντίστοιχο teleport.

Η εναλλαγή ανάμεσα στους χάρτες του παιχνιδιού γίνεται με τα βελάκια στην κάτω αριστερή γωνία του ειδικού πλαισίου του χάρτη, ενώ όταν βρίσκεσαι σε ένα teleport όπου μπορείς να τηλεμεταφερθείς, το βέλος στην κάτω δεξιά γωνία του ειδικού πλαισίου του χάρτη γίνεται χρυσαφί, και πατώντας το μεταφέρεσαι στην περιοχή που δείχνει ο χάρτης του παιχνιδιού. Επειδή εδώ είναι η πρώτη περιοχή που έχει teleport και ακόμη δεν έχεις επισκεφθεί κάποια άλλη που να περιέχει teleport, δεν μπορείς να τηλεμεταφερθείς πουθενά αλλού. Αυτό θα μπορεί να γίνει μόνο από το chapter The Dimension of Death και μετά, ενώ εδώ θα χρειαστεί να ξαναγυρίσεις μέσω της τηλεμεταφοράς, μόνο αφού βρεις στο chapter The Swamp το κλεμμένο κέρατο του μονόκερου.



Ο χάρτης του πρώτου επιπέδου.



Κατεβαίνοντας από το σπίτι του μάγου με το σχοινί και το γάντζο.

Τώρα βγες έξω από το κάστρο και πήγαινε απέναντι στον τάφο του King James. Κρατώντας το τσεκούρι πήγαινε κοντά στη σιδερόφραχτη πόρτα και χτύπησέ τη με αυτό. Η πόρτα θα ανοίξει. Μπες μέσα και πήγαινε στον τάφο. Ακούμπα πάνω του και πάτα το μπροστά (up) arrow πλήκτρο. Θα σπρώξεις το σκέπασμα του τάφου και θα δεις το μουμιοποιημένο πτώμα του King James. Στο στήθος του θα δεις ένα δαχτυλίδι. Πάρε το (Hero's ring) και βγες έξω.

Στρίψε βόρεια και πήγαινε στο πλάτωμα με το μονόκερο. Στρίψε δεξιά και φύγε πηγαίνοντας ευθεία μέχρι να βρεθείς στην αρχή του δρόμου. Εδώ στρίψε δεξιά και κατηφόρισε προς το σπίτι που είναι στα δεξιά σου. Είναι το σπίτι του αλχημιστή με τη σφραγισμένη πόρτα. Πήγαινε μπροστά στην πόρτα και κρατώντας το τσεκούρι χτύπα τις σανίδες που τη φράζουν. Τις σπας. Ανοιξε την πόρτα και μπες μέσα. Οπως μπαίνεις στρίψε ελάχιστα δεξιά και παρατήρησε ότι πάνω στον πάγκο, από τον οποίο ξεκινούν δύο στύλοι που κατευθύνονται προς στο ταβάνι, υπάρχει ένας πάπυρος. Πάρε τον. Ανοιξε το inventory σου πηγαίνοντας τον κέρσορα στο επάνω μέρος της οθόνης και κάνε με το mouse δεξί κλικ πάνω στον πάπυρο. Περιέχει οδηγίες για το Permanent Spell of Might. Κάνε αριστερό κλικ στον πάπυρο για να τον διαβάσεις και να μάθεις ποια αντικείμενα πρέπει να βρεις. Στρίψε δεξιά και πήγαινε στα ράφια στον τοίχο. Πάρε από αυτά το Shield potion καθώς και το πρώτο σου Elixir of life, το πιο δυνατό από τα Healing potions. Εδώ, επίσης, αν θέλεις μπορείς κάνοντας κλικ στο ποτήρι με την μπίρα να την πιεις και να δεις τον Connor να παραπατάει για λίγο.

Βγες έξω και πήγαινε προς το μισοπετρωμένο μάγο. Προχώρησε προς τους βράχους που φαίνονται από πίσω του. Εκεί στη γωνία υπάρχει ακόμη ένα τέρας. Σκότωσέ το και πάρε τα χρήματα που αφήνει. (Προσωπικά μέχρι εδώ είχα μαζέψει 472 νομίσματα.)

Μπες στο νερό και πήγαινε στο ποτάμι-λίμνη. Εξερευνώντας θα δεις ότι στο κέντρο της λίμνης υπάρχει ένα μικρό νησί με έναν ψηλό βράχο, στο επάνω μέρος του οποίου βρίσκεται ένα μικρό σπίτι. Κάνοντας το γύρο του βράχου, κολλητά σε αυτόν θα διαπιστώσεις ότι σε ένα σημείο εμφανίζεται το icon του σχοινιού με το γάντζο στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης που δείχνει προς τα επάνω. Κάνε κλικ στο σχοινί με το γάντζο που είναι στην (κάτω) μπάρα που περιέχει τα χαρακτηριστικά σου και τα μαγικά φίλτρα και η οποία εμφανίζεται/εξαφανίζεται πατώντας το πλήκτρο spacebar, και εν συνεχεία κλικ τον κέρσορα-γάντζο/σχοινί πάνω στο βράχο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Λαθεμένα στο άρθρο του "PC Games" αναφέρω ότι αυτή είναι η μπάρα του inventory σου. Το σωστό είναι ότι αυτή είναι η μπάρα με τα χαρακτηριστικά σου και τα μαγικά φίλτρα, ενώ η μπάρα

του inventory σου εμφανίζεται πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης.

Τώρα πατώντας το up arrow πλήκτρο ανέβα στο βράχο. Βρίσκεσαι σε ένα μικρό πλάτωμα στο οποίο υπάρχει ένα μικρό σπίτι. Πλησίασε στην πόρτα του σπιτιού και κάνε κλικ σε αυτήν για να την ανοίξεις.

Μπες μέσα και γύρνα δεξιά. Παρατήρησε την περιστρεφόμενη σφαίρα και κάνε κλικ σε αυτήν (celestial globe). Γύρνα όλο αριστερά και πήγαινε προς τα ράφια στον τοίχο. Πάρε το Potion of Invisibility που είναι στη δεξιά γωνία κάτω από τα ράφια. Γύρνα λίγο δεξιά και κάνε κλικ στο ανοικτό βιβλίο. Με τη μαγική πένα γράφεις ένα "νέο" spell σε μία από τις σελίδες του βιβλίου. Ξανακάνε κλικ στο βιβλίο και πρόσεξε πολύ καλά τι έχει γραφτεί στο νέο αυτό spell (scroll of Reveal). Γύρνα και πήγαινε προς την celestial globe. Πήγαινε τον κέρσορα του mouse στο επάνω μέρος της οθόνης για να εμφανίσεις το inventory σου και κάνε κλικ στο scroll of Reveal. Κάνε τώρα κλικ τον κέρσορα-scroll στη celestial globe. Ανοίγει και ένα νέο potion εμφανίζεται. Κάνε κλικ σε αυτό για να το πάρεις (Potion of Reveal). Γύρνα πάλι αριστερά και, κοιτάζοντας προς τη γωνία του δωματίου όπου είναι το βιβλίο στο οποίο λίγο πριν έγραψες το scroll of Reveal κάνε κλικ στο Potion of Reveal που βρίσκεται στην μπάρα με τα χαρακτηριστικά σου και τα μαγικά φίλτρα. Παρατήρησε ότι θα εμφανιστεί ένα σεντούκι δίπλα στον τοίχο. Πρόσεξε, όμως, γιατί δεν φαίνεται πολύ καθαρά. Κάνε κλικ σε αυτό για να το ανοίξεις και παρατήρησε ότι μέσα του υπάρχει μία καμπάνα. Κάνε κλικ σε αυτήν για να την πάρεις.

Τώρα βγες έξω από το σπίτι και πήγαινε στην άκρη του πλατώματος, προς τα εκεί από όπου ανέβηκες. Φτάνοντας στην άκρη θα εμφανιστεί το icon του σχοινιού με το γάντζο στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης που δείχνει προς τα κάτω. Κάνε κλικ στο σχοινί με το γάντζο που είναι στην (κάτω) μπάρα με τα χαρακτηριστικά σου και τα μαγικά φίλτρα και εν συνεχεία κάνε κλικ τον κέρσορα-γάντζο/σχοινί πάνω στο βράχο. Τώρα πατώντας το down arrow πλήκτρο κατέβα.

Γύρνα δεξιά και παρατήρησε τους δύο πέτρινους στύλους με τη σανίδα. Πήγαινε κοντά, πάρε από το inventory σου την καμπάνα και κάνε την κλικ πάνω στη σανίδα. Κρατώντας το τσεκούρι χτύπησε την καμπάνα τρεις φορές. Θα εμφανιστεί η κυρά της λίμνης και θα κρατά ένα σπαθί. Κάνε κλικ σε αυτό για να το πάρεις, αφήνοντας κάτω το τσεκούρι. Το σπαθί είναι κατά δέκα μονάδες πιο δυνατό και είναι το καλύτερο όπλο που θα έχεις μέχρι το τέλος του κεφαλαίου The Dimension of Death, όπου μάλιστα θα βρεις ακόμη ένα πιο δυνατό σπαθί.

Τώρα φύγε και πήγαινε προς το μισοπετρωμένο μάγο. Πέρασέ τον και προχώρησε ίσια προς το κτίριο που φαίνεται μπροστά - έχει μία πόρτα φραγμένη με ξύλα. Πηγαίνοντας εκεί δίπλα στον τοίχο και μόλις περάσεις τη φραγμένη πόρτα, θα εμφανιστεί το icon του σχοινιού με το γάντζο στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης που δείχνει προς τα πάνω. Κάνε κλικ στο σχοινί με το γάντζο που είναι στην (κάτω) μπάρα που περιέχει τα χαρακτηριστικά σου και τα μαγικά φίλτρα, και εν συνεχεία κάνε κλικ τον κέρσορα-γάντζο/σχοινί πάνω στον τοίχο του κτιρίου που είναι η εκκλησία του Daventry. Τώρα πατώντας το up arrow πλήκτρο ανέβα στο πάνω μέρος της εκκλησίας. Προχώρησε προς την άλλη μεριά του δωματίου, εκεί όπου βλέπεις ένα μικρό παράθυρο, προσέχοντας να μην πέσεις κάτω στο άνοιγμα. Φτάνοντας εκεί θα εμφανιστεί το icon του σχοινιού με το γάντζο στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης που δείχνει προς τα κάτω. Γύρνα αριστερά, ώστε να βλέπεις προς το άνοιγμα και κάνε κλικ στο σχοινί με το γάντζο που είναι στην (κάτω) μπάρα που περιέχει τα χαρακτηριστικά σου και τα μαγικά φίλτρα και εν συνεχεία κάνε κλικ τον κέρσορα-γάντζο/σχοινί πάνω στον τοίχο. Τώρα πατώντας το down arrow πλήκτρο κατέβα.



Κάνοντας το spell Reveal θα δεις το κρυφό σεντούκι που περιέχει τη μαγική καμπάνα.

Βρίσκεσαι στο εσωτερικό της εκκλησίας. Γύρνα λίγο δεξιά και κάνε κλικ στο κερί που βλέπεις μπροστά σου για να το πάρεις (secret flame). Γύρνα δεξιά και προχώρησε προς το κουτί όπου οι πιστοί ρίχνουν την οικονομική ενίσχυσή τους προς την εκκλησία. Κάνε κλικ στα νομίσματα στο inventory σου και εν συνεχεία κλικ τον κέρσορα-χρήματα πάνω στο κουτί. Δίνοντας χρήματα παίρνεις experience points (λειτουργεί μία φορά). Πήγαινε προς τον κυρίως ναό και παρατήρησε την τεφροδόχο (urn). Θυμάσαι τα λόγια του King James; Αν ναι, πήγαινε ακριβώς δίπλα στο urn και σπρώξ' το πατώντας το μπροστά (up) πλήκτρο. Από το σπασμένο παράθυρο παρατήρησε ότι η πόρτα του μαυσωλείου ανοίγει. Βγες από την εκκλησία ακριβώς έτσι όπως μπήκες και περνώντας μέσα από το νεκροταφείο μπες στο μαυσωλείο.

Παρατήρησε την portal που υπάρχει εδώ. Πήγαινε και μπες σε αυτήν. Θα δεις ένα animation sequence όπου ένα dark monster σου επιτίθεται χωρίς να μπορείς να του κάνεις τίποτε. Την τελευταία στιγμή κατορθώνεις να ξαναμπείς στην portal και να γυρίσεις πίσω. Βγες έξω. Βλέπεις πάλι το raven, άλλο ένα σημάδι ότι πρέπει να ξαναπάς στον μισοπετρωμένο μάγο. Πήγαινε σε αυτόν και κάνε κλικ πάνω του για να του μιλήσεις. Σου λέει τι πρέπει να κάνεις και σου ζητά τρία αντικείμενα, τα: sacre flame, hero's ring και ashes of torch. Τα έχεις και τα τρία. Δώσ' τα του ένα ένα, παίρνοντάς τα από το inventory σου και κάνοντας κλικ πάνω του. Κάνει ένα spell και τελικά σου δίνει ένα magical ring of illumination (φωτεινότητα).

Τώρα πήγαινε πάλι στο μαυσωλείο και μπες μέσα. Προχώρησε ίσια μπροστά και μπες στην portal. Εδώ σταματά το demo του παιχνιδιού. Στην κανονική έκδοση μπαίνοντας στην portal μεταφέρεσαι στο The Dimension of Death. PC





Σπρώχνοντας το Urn ανοίγεις την πόρτα του μαυσωλείου.

Κρίση, κρίση, είσαι εδώ;

Δεν είναι τυχαίο
Που κάθε καινούρια μέρα
Ξημερώνει με το λάλημα του πετεινού,
Που μαρτυράει από παλιά
Μία προδοσία.

Μπέρτολτ Μπρεχτ

Είμαι βέβαιος πως θα σκεφτείτε ότι ο χώρος της στήλης δεν προορίζεται για πολιτικά σχόλια αλλά για κείμενα που αφορούν σε παιχνίδια. Δεν είμαστε όμως ρομπότ, άνθρωποι είμαστε με συναισθήματα και σκέψεις. Ετσι, αισθάνομαι υποχρεωμένος να μεταφέρω μερικά από τα γραφόμενα σε ένα e-mail του φίλου μου Γιώργου Σταματίου, το οποίο έλαβα με αφορμή την υπόθεση Οτσαλάν. Μία τραγωδία που -θέλω να πιστεύω- μας πόνεσε ΟΛΟΥΣ, και αυτό ανεξαρτήτως απόψεων, πολιτικών και μη.

"... Δεν μπορώ να κοιμηθώ. Αισθάνομαι για μια φορά ακόμη προδομένος από αυτούς που ψήφισα να με κυβερνούν. Αισθάνομαι για μια φορά ακόμη ντροπιασμένος, γιατί ό,τι δεν μπόρεσαν να κάνουν οι άλλες ευρωπαϊκές χώρες το έκανε η πατρίδα μου, άθελα ή ηθελημένα. ... Δεν σου κρύβω ότι με πήραν τα δάκρυα. Γεννήθηκα σε μία χώρα που οι αξίες της έγιναν φάρος μες στην παγκόσμια καταχνιά.
... Αν κληθώ ποτέ να υπηρετήσω την πατρίδα μου, πώς θα είμαι σίγουρος ότι δεν θα με προδώσει το ίδιο το κράτος μου; Δεν είμαι εθνικιστής, ένα παιδί από την Ελλάδα είμαι... ο Γιώργος..."

Αφιερωμένο εξαιρετικά στους Ελληνες κυβερνώντες

Οταν ο κ. Κόινερ άκουσε ότι οι μαθητές του δεν μιλούσαν επαινετικά γι' αυτόν, είπε: "Ενώ ο δάσκαλος έχει ξεχάσει προ πολλού τα λάθη του, οι μαθητές του τα θυμούνται ακόμη"...

Παραφράζοντας τον "Επαινο" από τις ιστορίες του κ. Κόινερ

Στο προηγούμενο άρθρο έγραφα για την κρίση που πλήττει για περισσότερο από έναν χρόνο τα computer games, τη στάση των κυριότερων αμερικανικών περιοδικών απέναντι σε αυτήν και τις εκτιμήσεις σημαντικών στελεχών μεγάλων εταιριών παραγωγής παιχνιδιών, παρέθετα δε στο τέλος τη δική μου άποψη για όλη αυτή την ιστορία.

Εγραφα λοιπόν: "...δική μου θέση είναι ότι αυτό που ηθελημένα εμφανίζεται ως κρίση των adventure games είναι στην πραγματικότητα κρίση του συστήματος των μεγάλων εταιριών παραγωγής, κρίση σχετικά με το πώς χειρίστηκαν τις εξελίξεις τα τελευταία χρόνια.

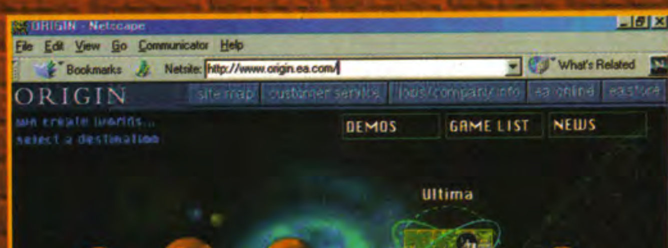
Η πολιτική τους αυτή γεννά αδιέξοδα τόσο μεγάλα που τελικά θα συνδλίψουν τις ίδιες τις εταιρίες που τα δημιούργησαν. Ακούγεται τραγικό και είναι, αλλά αυτό είναι το βαθύτερό μου πιστεύω για τα όσα συμβαίνουν στα computer games τα περίπου δύο τελευταία χρόνια, και όχι μόνο. Με την εκτίμησή μου αυτή φαίνεται να συμφωνεί και το 'CGSP' σε ένα από τα τελευταία τεύχη του, όπου αναλύει το φαινόμενο των αγοραπωλησιών των μεγάλων εταιριών του χώρου."

Στο άρθρο αυτό θα δούμε τις εξελίξεις που αφορούν στην πορεία, εμπορική και οικονομική, των μεγαλύτερων εταιριών του χώρου. Η τεράστια οικονομική κρίση που αντιμετωπίζει σχεδόν το σύνολο των εταιριών δείχνει με τον πιο έντονο τρόπο ότι, τελικά, τα προβλήματα έχουν να κάνουν με μονιμότερες επιλογές που αυτές ακολούθησαν τα τελευταία χρόνια και οι οποίες, τελικά, τις οδήγησαν στο οικονομικό αδιέξοδο.

Τα ανωτέρω προβλήματα ελάχιστη σχέση έχουν με την όποια δυναμική των adventure games, γεγονός για το οποίο προσπάθησαν να μας πείσουν τα μεγαλύτερα αμερικανικά περιοδικά gaming επί σχεδόν ολόκληρο τον τελευταίο χρόνο, αρνούμενα να κοιτάξουν την κρίση αυτή κατάματα και αντιμετωπίζοντάς τη με τη στρατηγική του στρουθοκαμηλισμού. Τώρα, φυσικά, επιχειρούν αλλαγή πορείας στις μέχρι τώρα θέσεις τους, αλλά ποιος τους πιστεύει πια;

Η κρίση των μεγάλων εταιριών παραγωγής έχει ξεσπάσει τα τελευταία δύο χρόνια και οι ανακατατάξεις που έχουν σημειωθεί είναι -το λιγότερο- δραματικές.

Η αρχή έγινε πριν από μερικά χρόνια, όταν, για λόγους που δεν κα-



Παρασκήνια, σκέψεις και σχόλια για τα αγαπημένα σας games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

τάλαβε κανείς, η Origin, η εταιρία που μας έχει δώσει τα εκπληκτικά Ultima, συμφώνησε να πουληθεί στην Electronic Arts. Και αν μεν για την τελευταία ο λόγος της αγοράς της Origin είναι κάτι παραπάνω από προφανής, αφού έτσι έκανε την είσοδό της με δυναμισμό και ξεχωριστό κύρος στο χώρο των RPGs, οι λόγοι που οδήγησαν τον Richard Garriott, ιδρυτή και πρόεδρο της τελευταίας, να αποδεχθεί την πώλησή της στην E.A. παραμένουν ανεξήγητοι, αφού δεν αντιμετώπιζε κανένα οικονομικό ή άλλο πρόβλημα. Εκτός, φυσικά, και είδε κάτι που εμείς δεν μπορούμε να δούμε ή να εκτιμήσουμε ορθά. Γεγονός, ωστόσο, παραμένει το ότι η εν λόγω πώληση αποτέλεσε μία 100% υγιή αγοραπωλησία, καθώς η E.A. άφησε πρόεδρο στην Origin τον Richard Garriott, μη θέτοντας ταυτόχρονα κανένα μα κανένα περιορισμό στα σχέδιά τους. Παράλληλα, έχρισε τον Richard Garriott αντιπρόεδρο της E.A. Έτσι προέκυψε το "χρυσωρυχείο" που λέγεται Ultima OnLine και αποτελεί μία -φαινομενικά τουλάχιστον- ανεξάντλητη πηγή πλούτου, αφού αποφέρει μηνιαίως περί τα 200-300 εκατ. δρχ. (μιλάμε για τρελά λεφτά!), αν φυσικά αληθεύουν τα νούμερα για τους χρήστες του παιχνιδιού.

Ενώ, λοιπόν, τα πράγματα για την Origin κύλησαν σχετικά ομαλά, δεν συνέβη το ίδιο με τρεις άλλες μεγάλες εταιρίες του χώρου. Πρώτη ακολούθησε το δρόμο της πώλησης η περίφημη Westwood Studios, η οποία, αφού μας έδωσε τα περίφημα Kyrandia 1-3 και το εκπληκτικό Lands of Lore 1, βρήκε τη φλέβα του χρυσού στα Command & Conquer και Red Alert. Για λόγους που επίσης δεν έγιναν ευρύτερα γνωστοί, η εταιρία δέχτηκε να πωληθεί στη Virgin, η οποία έκανε δυναμική είσοδο στο χώρο των computer games, αγοράζοντας τη μία εταιρία μετά την άλλη.



ROBERTA WILLIAMS

Η συμφωνία της πώλησης θεωρήθηκε ικανοποιητική από τους ιδρυτές της Westwood Studios, αφού κατόρθωσαν να κρατήσουν με ειδικές ρυθμίσεις τις ανώτατες θέσεις της εταιρίας για τα επόμενα 4-6 χρόνια, ενώ παράλληλα πήραν και πάρα πολλά χρήματα. Από την άλλη μεριά, στόχος της Virgin είναι να γίνει ο μεγαλύτερος διανομέας παιχνιδιών στον κόσμο, κτυπώντας στα ίσια την Electronic Arts, κάτι που τα πρώτα χρόνια φαίνεται να πετυχαίνει παίρνοντας ένα εξαιρετικά μεγάλο μερίδιο της αγοράς.

Τα τελευταία δύο χρόνια, όμως, η Virgin αρχίζει να έχει σημαντικά οικονομικά προβλήματα, και αυτό λόγω μίας σειράς τίτλων που παρά τις αρχικές φιλοδοξίες δεν κατόρθωσαν να σημειώσουν ιδιαίτερα καλές πωλήσεις, ζημιώνοντας έτσι σημαντικά την εταιρία. Ειδικά το 1998, η Virgin παρουσιάζει πολύ μεγάλο παθητικό και σκέφτεται την πώληση των πιο σημαντικών εταιριών της. Φυσικά, η πλέον ανθηρή εταιρία ήταν η Westwood Studios, της οποίας τελικά η πώληση στην Electronic Arts έναντι τεράστιου ποσού αποφασίζεται έπειτα από πάρα πολλές συσκέψεις.

Η E.A. φαίνεται να είναι η μόνη εταιρία που κάνει άκρως προσεκτικές αγορές - σήμερα ελέγχει τις εταιρίες Origin, Westwood Studios, Bullfrog και Maxis. Με την πρώτη "κολυμπάει" για τα καλά στο χώρο των RPGs και του on-line gaming, ενώ με τη δεύτερη εισέρχεται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο στον κόσμο των strategy games, αποκτώντας ταυτόχρονα ακόμη μία συμπληρωματική δύναμη στα RPGs, αφού η Westwood ετοιμάζει τα Lands of Lore 3 και Sword & Sorcery.

Κατά τις εκτιμήσεις ειδικών, η E.A. είναι η πιο κερδοφόρα εταιρία αυτή τη στιγμή στο χώρο, φαίνεται δε να μην την αγγίζει κανένα από τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν σχεδόν όλες οι άλλες εταιρίες.

Και ενώ όλα βαίνουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο για την E.A., τα προβλήματα συνεχίζονται για τη Virgin. Νεότερες πληροφορίες αναφέρουν ότι τελικά αποφάσισε να πουλήσει όλες τις εταιρίες και τα συμβόλαια που έχει στα χέρια της και να αποχωρήσει οριστικά από το χώρο των computer games. Η άλλοτε κραταιά Virgin αποτελεί το πιο τρανό παράδειγμα της κρίσης που αντιμετωπίζουν οι εταιρίες του είδους.

Παρόμοιο τίμημα, όμως, φαίνεται ότι πλήρωσαν και δύο άλλα μεγάλα ονόματα. Ο λόγος για τις Sierra και Blizzard, που πριν από περίπου δύο χρόνια αποφάσισαν να πωληθούν, ανεξάρτητα η μία από την άλλη, σε έναν οικονομικό κολοσσό της Wall Street, την περίφημη CUC. Προηγήθηκε η Blizzard και ακολούθησε έπειτα από περίπου ένα εξάμηνο η Sierra. Ο τότε πρόεδρος της Sierra Ken Williams ανακοίνωσε την πώληση της εταιρίας, η οποία έγινε με τη μέθοδο της ανταλλαγής μετοχών, πανηγυρίζοντας για τη συμφωνία.

Στο τεύχος 73 του "PC Master" έγραφα: "...Ειδικοί οικονομικοί αναλυτές σχολιάζοντας την 'πώληση' της Sierra επισήμαναν ότι αυτή την περίοδο είναι κυρίαρχη η τάση της ενοποίησης μεγάλων εταιριών, μέσω της οποίας η καθεμία αποσκοπεί σε διαφορετικά οφέλη. Θεωρούν πάντως ότι με αυτόν τον τρόπο διευκολύνονται οι διάφορες ομάδες δημιουργίας computer games, μια και ενοποιούνται τα εργαλεία παραγωγής, με αποτέλεσμα τη σημαντική μείωση του κόστους που επενδύουν στην αδιάκοπη αναζήτηση νέων τεχνολογιών αιχμής. Το μέλλον όμως θα δείξει αν η κίνηση αυτή της Sierra ήταν σωστή.

Εμάς, ως ειδικό Τύπο και χρήστες, αυτό που κυρίαρχα μας ενδιαφέρει είναι να κυκλοφορούν όλο και περισσότερα αλλά και καλύτερα computer games".

Σήμερα μπορούμε να γράψουμε χωρίς κανένα ενδοιασμό ότι η πώληση της Sierra ήταν ένα εγκληματικό λάθος από τη μεριά του Ken Williams. Ο τελευταίος έχει πια απομακρυνθεί από την εταιρία και ασχολείται με άλλες δραστηριότητες.

Τα προβλήματα, όμως, των Blizzard και Sierra ΔΕΝ σταματούν εδώ. Έπειτα από λίγο καιρό η CUC μετονομάζεται σε Cendant και η εταιρία από μία λαθεμένη στρατηγική ανάλυση και αντίστοιχη οικονομική κίνηση στο χρηματιστήριο χάνει μέσα σε ένα βράδυ το 50% της αξίας των μετοχών της - ανομολόγητη οικονομική καταστροφή...

Μέτοχοι της προβαίνουν σε μηνύσεις κατά του διοικητικού συμβουλίου για απιστία και κακοδιαχείριση. Το συμβούλιο της εταιρίας, έχοντας τρομακτική ανάγκη ρευστού, αποφασίζει την πώληση του τμήματος που είχε δημιουργήσει σχετικά με τα computer games, το οποίο περιλάμβανε τις εταιρίες Sierra, Blizzard, Davidson & Associates και Knowledge Adventures.

Τελικά, κατορθώνει και τις πουλά σε μία γαλλική εκδοτική εταιρία, τη Havas S.A., η οποία ασχολείται γενικότερα και με τα media, αντί του ποσού του περίπου 1 δισ. δολαρίων, χάνοντας έτσι συνολικά περί τα 1,2 δισ. δολάρια, καθώς είχε πληρώσει για να τις αγοράσει γύρω στα 2,2 δισ. δολάρια!!!

Το μέλλον και των δύο εταιριών είναι αβέβαιο, όσο τραγικό και αν ακούγεται κάτι τέτοιο.

Δυστυχώς, ο χώρος δεν επαρκεί ώστε να συνεχίσουμε με τις υπόλοιπες εξελίξεις στο χώρο των μεγάλων εταιριών. Με αυτές αλλά και τις πραγματικές αιτίες της κρίσης θα ασχοληθούμε στο επόμενο τεύχος. PC

RAINE EMULATOR

Πολύχρωμα ουράνια τόξα

Το Raine είναι ένας από τους ανερχόμενους emulators ο οποίος, ενώ στην αρχή είχε περάσει σχεδόν απαρατήρητος λόγω αρκετών μειονεκτημάτων σε σχέση με άλλους, όπως το MAME, κατάφερε μέσα σε λίγο χρονικό διάστημα να αποτελεί μία από τις σημαντικές εμφανίσεις στο χώρο αυτό.

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Αρχικά το Raine ξεκίνησε ως πείραμα από τον Antiriad, στη προσπάθειά του να εξομοιώσει το παιχνίδι Rainbow Islands της Taito. Το εν λόγω παιχνίδι είχε εξομοιωθεί από την ομάδα του MAME, αλλά το κλείδωμά του το καθιστούσε unplayable. Μετά την επιτυχή προσομοίωσή του η ομάδα του Raine άρχισε να δουλεύει πάνω σε ολοένα περισσότερα παιχνίδια, κυρίως των εταιριών Taito και Jaleco, που βασίζονταν στις M68000 και M68020 CPUs.

Το κύριο πρόβλημα του emulator (μείωνε κατά πολύ τη δημοτικότητά του στα μάτια ουκ ολίγων emulator fans) ήταν ότι τα πιο πολλά, αν όχι όλα τα παιχνίδια, αρχικά δεν είχαν ήχο. Αυτό με τον καιρό αλλάζει και ο ήχος προστίθεται σε αρκετά υποστηριζόμενα παιχνίδια, ενώ σε όσα ακόμα δεν υπάρχει, οι δημιουργοί υπόσχονται ότι σύντομα το πρόβλημα θα έχει λυθεί. Ενας από τους λόγους ύπαρξης του συγκεκριμένου προβλήματος αφορά στο ότι το Raine χρησιμοποιεί έτοιμες μηχανές προσομοίωσης (όπου αυτό είναι δυνατό) και ίσως οι δημιουργοί του να μην έχουν βρει ακόμα μια τέτοια μηχανή για να εξομοιώσουν το chip του ήχου σε κάποιες arcade boards. Βλέπετε το να φτιάξεις έναν επιτυχημένο emulator συχνά χρειάζεται πολύ χρόνο για τον κώδικα, οι κατασκευαστές δε τέτοιων προγραμμάτων συνήθως είναι χομπίστες που δουλεύουν στον ελεύθερο χρόνο τους προσφέροντάς μας πολλές ώρες διασκέδασης με παλιά (ορισμένες φορές όχι και τόσο παλιά) αγαπημένα παιχνίδια, χωρίς να ζητάνε ούτε μια δραχμή ως αντάλλαγμα, οπότε δεν πρέπει να είμαστε ανυπόμονοι και πλεονέκτες.

RAINE

Δημιουργοί: Richard Bush (Antiriad), Hiromitsu Shioya (Hiro-Shi), Cedrick Collomb (Nitch), Mario Silva (Scifi), Richard Mitton (nodrog), καθώς και άλλοι που έχουν βοηθήσει σε beta test, ROM dumping κ.λπ.
Τρέχουσα έκδοση: v0.18
Επίσημη σελίδα: http://www.rainemu.com

Για να τρέξετε το Raine emulator θα χρειαστείτε έναν Pentium 120+, 16+MB RAM, Win9x/MS-DOS, οποιαδήποτε φιλική σε περιβάλλον DOS κάρτα ήχου, κάρτα γραφικών που υποστηρίζει Vesa2+ (σε περίπτωση που η κάρτα σας δεν υποστηρίζει Vesa, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα Scitech Display Doctor είτε για DOS είτε για Windows, το οποίο μπορείτε να βρείτε από προηγούμενο συνοδευτικό CD-ROM του "PC Master") καθώς και ROM των arcades που θέλετε να παίξετε. Το πρόγραμμα είναι αρκετά εύχρηστο, ενώ υπάρχει GUI (Graphic User Interface) για όσους δεν θέλουν να πονοκεφαλιάζουν με DOS εντολές. Μπορείτε να διαλέξετε μία από αρκετές αναλύσεις, ενώ υποστηρίζονται όλοι οι βασικοί τύποι joypads. Για την περίπτωση που έχετε λίγο ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο το πρόγραμμα έχει τη δυνατότητα να τρέχει τα παιχνίδια και σε zip μορφή, γλιτώνοντάς σας έτσι αρκετό πολύτιμο χώρο (μερικά παιχνίδια όπως το Puzzle Bobble είναι γύρω στα 15MB σε μη zip μορφή, όποτε καταλαβαίνετε). Απλώς βάλτε τα zip στο directory Ziproms που θα φτιάξει μόνο του το πρόγραμμα και είστε έτοιμοι. Σε περίπτωση που προτιμάτε την άλλη μέθοδο, κάνετε unzip τις ROMs στο directory raine\<gamename> όπου <gamename> το όνομα του directory που θα φιλοξενήσει τις ROMs του εκάστοτε παιχνιδιού. Μια ακόμα πολύ χρήσιμη δυνατότητα που σας δίνει το πρόγραμμα είναι αυτή του σωσίματος της θέσης σας. Μπορείτε έτσι να σώσετε και να συνεχίσετε το παιχνίδι σας όποια στιγμή εσείς θέλετε, χωρίς να νοιάζεστε για τα virtual κατοστάρικα (πολύ χρήσιμο στο Rainbow Islands, που ομολογουμένως είναι από τα δύσκολα arcades).



Γιαμ γιαμ! Τι ωραία τούρτα! 'Η μήπως είναι τσιζκέικ;

Το Raine μέχρι τώρα υποστηρίζει 85 παιχνίδια και τείνει να γίνει μια multi emulator πλατφόρμα με πολύ μεγάλη επιτυχία. Εκτός από τα μέχρι εμετού cute παιχνίδια όπως το Rod Land (σε σχετικό tag οι δημιουργοί αυτού του arcade είχαν γράψει: "So cute it will make you puke"!) μπορείτε να βρείτε αρκετά "σκληρά" παιχνίδια όπως WWF SuperStars, Double Dragon 3, Operation Thunderbolt, Operation Wolf, ενώ δεν λείπουν τα κλασικά αγαπημένα μου puzzles όπως όλη η σειρά των Puzzle Bobble (πλην του πρώτου που έχει εξομοιωθεί στο MAME και του τέταρτου που είναι πρόσφατη κυκλοφορία) και Plotting. Δεν πρέπει να παραλείψουμε επίσης τα κλασικά Elevator

Η ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

http://www.rainemu.com

Η σελίδα αυτού του μήνα δεν θα μπορούσε να ήταν άλλη από την επίσημη του Raine emulator. Εκεί θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις του Raine, FAQ που λύνει όποιες τυχόν απορίες έχετε, ένα πολύ καλό frontend για το ίδιο το Raine (αν και μεταξύ μας δεν πολυχρειάζεται, μια και το GUI είναι αρκετά εύκολο), screenshots από όλα τα υποστηριζόμενα παιχνίδια, νέα και ό,τι άλλο θα χρειαστεί ένας σωστός Raine fan. Οσοι διαθέτετε σύνδεση Internet, ρίξτε μια ματιά.



ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Στο CD αυτού του μήνα θα βρείτε στον κατάλογο emulator την τελευταία έκδοση του Raine (v0.18), καθώς και το παιχνίδι Puzzle Bobble 2 για να δοκιμάσετε την τύχη σας. Επίσης θα βρείτε κάποιες συλλογές παιχνιδιών για τον Commodore 64, μια και αρκετοί από εσάς εξέφρασαν παράπονα ότι τα παιχνίδια που φιλοξενήσαμε τον προηγούμενο μήνα στο CD μας δεν ήταν αντιπροσωπευτικά δείγματα της υπολογιστικής δύναμης που διέθετε ο δημοφιλέστατος 8μπιτος φίλος μας. Have fun!



O Toki και τα προβλήματα με την κοπέλα του.

Action 2, Rastan, Bubble Memories, Bubble Symphony, Cadash κ.ά. Αξίζει να αναφέρουμε ότι υποστηρίζεται η πρόσφατη κυκλοφορία (copyright του 1998) Arkanoid Returns. Φίλοι του Arkanoid, σπεύσατε!

Εν κατακλείδι το Raine είναι μια πολύ καλή πρόταση που, ενώ δεν έχει την πληθώρα των υποστηριζόμενων παιχνιδιών άλλων emulators όπως οι MAME και Retrocade, προσφέρει ποιοτικά και σχετικά πρόσφατα arcades με ικανοποιητική ταχύτητα στην εξομοίωση. Είμαι σίγουρος πως θα ενθουσιαστείτε μαζί του.

PC



Cadash. Ενα φοβερό arcade adventure.



Λίγες φούσκες δεν θα είναι πρόβλημα.



Arkanoid Returns. Τα λόγια είναι περιττά.

EMULATORS & ΝΟΜΙΚΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Αν και στο παρελθόν έχω αναφερθεί στους λόγους για τους οποίους το CD δεν μπορεί να φιλοξενήσει συγκεκριμένα παιχνίδια, θα χρειαστεί να επανέλθω στο θέμα, μια και δέχομαι αρκετά μηνύματα από αναγνώστες σχετικά με τα παιχνίδια που βάζουμε (αν βάζουμε) στο συνοδευτικό CD. Τελευταίως, και με την τροπή που έχουν πάρει τα πράγματα στο χώρο των emulators (εξομοίωση N64, PSX, και ποιος ξέρει πού άλλου θα φτάσουμε), πολλές εταιρίες που κατέχουν ακόμη τα πνευματικά δικαιώματα από κάποια arcades, έχουν αυξήσει τα μέτρα ασφάλειας που διέθεταν, προκειμένου να διασφαλίσουν τα πνευματικά δικαιώματα που τους ανήκουν. Βλέπετε ορισμένοι αδυνατούν να καταλάβουν ότι από παιχνίδια ηλικίας δέκα και είκοσι χρόνων κανείς δεν βγάζει πλέον χρήματα, με αποτέλεσμα καλά sites στο Net να έχουν πάψει να διαθέτουν ROMs λόγω τέτοιων κωλυμάτων. Ετσι λοιπόν, όπως είναι φυσικό, ορισμένα παιχνίδια δεν μπορούν να φιλοξενηθούν στο CD του περιοδικού μας. Υπάρχουν όμως παιχνίδια free στο Δίκτυο, απαλλαγμένα από πνευματικά δικαιώματα και νομικά προβλήματα, που σίγουρα θα βρείτε στα CDs μας.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Μεγάλο σάλο έχει ξεσηκώσει ο νέος εξομοιωτής του N64 UltraHLE. O εν λόγω emulator εξομοιώνει με σχετικά πολύ καλή ταχύτητα παιχνίδια όπως τα Super Mario 64 και Diddy Kong Racing , η δε Nintendo έχει προβεί σε σχετικές μηνύσεις σε βάρος της υπολογιστικής ομάδας του UltraHLE.

H Sony ξεκίνησε τον πόλεμο κατά της ομάδας του Connectix με σχετικές μηνύσεις. Το Connectix δεν είναι παρά ένας PSX emulator για Mac. Αναμένεται μεγάλος πανικός και περιμένουμε ανυπόμονοι τη συνέχεια.

Με τα νομικά προβλήματα που έχουν προκαλέσει ορισμένοι προγραμματιστές emulators (βλ. Connectix και UltraHLE) κάποιες εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών, προκειμένου να απαλλαγούν από αυτούς, τους προσφέρουν δουλειά! Μεταξύ των τυχερών (άτυχων;) είναι και ο Kazzuya, ο οποίος ανήκε στην κατασκευαστική ομάδα του PSEmu. Δεν είναι ο μόνος όμως που έχει αποχωρήσει. Δύο άλλα μέλη της ίδιας ομάδας (Tratax και Duddie) έχουν φύγει από το project. O Kazzuya τηρεί σιγή ιχθύος για το πού θα πιάσει δουλειά και το μέλλον του PSEmu μάλλον είναι αβέβαιο, άσχετα αν ο ίδιος δήλωσε πως θα αφήσει το project σε καλά χέρια. If you can't beat them, join them, λέει ένα πολύ σοφό αγγλικό ρητό και μάλλον σε αυτή την περίπτωση ταιριάζει απόλυτα.

Το MAME έχει φθάσει αισίως στην έκδοση 0,35 beta 3, προσθέτοντας αρκετά νέα παιχνίδια και κλώνους στον ήδη μεγάλο κατάλογο υποστηριζόμενων παιχνιδιών. Ταυτόχρονα στην ίδια έκδοση με το DOS βρίσκονται και οι εκδόσεις για τις άλλες πλατφόρμες (Mac, Amiga κ.λπ.).

MARVEL SUPER HEROES

Παιχνίδι ρόλων βασισμένο στα γνωστά σας κόμιξ!

Ωστε, λοιπόν, το role playing αφορά σε ιππότες με αστραφτερές πανοπλίες και μάγους με άσπρες γενειάδες; Σίγουρα είναι όμορφο να ζει κάποιος σε έναν μεσαιωνικό κόσμο με βάρδους, όμορφες γκαρσόνες και διαβολικούς wizards, όμως εκεί τελειώνουν όλα;

του Μίλτου Κύρκου

Η απάντηση είναι ναι, αν το μόνο φαγητό για εσάς είναι τα χάμπουργκερ και το υπέρτατο σύμβολο του σεξ η Σάρον Στόουν. Ομως, λίγο πριν από το 2000 είναι σίγουρο ότι πολλές φορές θα έχετε την επιθυμία να γίνετε και εσείς ένας υπερήρωας, να πετάτε στον αέρα, να σηκώνετε λεωφορεία και να σώζετε τον κόσμο μία φορά την εβδομάδα (τουλάχιστον) κάτω από τις επιδοκιμασίες των περαστικών. Μην το αρνείστε, υπάρχει και η ματαιοδοξία μέσα σας.

Εμπρός λοιπόν, η πρόκληση είναι εδώ. Ολο το σύμπαν των Marvel Comics σας περιμένει - όχι όμως ως παθητικούς αναγνώστες (αν μπορεί κάποιος αναγνώστης των Marvel να χαρακτηριστεί παθητικός!) αλλά ως ήρωες της περιπέτειας, ως Captain America ή Wolverine! Μπείτε στο πετσί του ρόλου σας, οπλιστείτε με τις δυνάμεις και τις αδυναμίες του και ξεκινήστε την περιπέτεια - οι κακοί σίγουρα δεν περιμένουν.

Το Marvel Super Heroes είναι το παιχνίδι ρόλων της TSR (ναι, της εταιρίας του Advanced Dungeons & Dragons) που αναφέρεται στον κόσμο των κόμιξ. Σε αυτό κάθε παίκτης αναλαμβάνει να ενσαρκώσει έναν από τους ήρωες της Marvel στην αιώνια μάχη ενάντια στο κακό. Για να παίξετε το παιχνίδι δεν χρειάζεστε παρά μόνο το κουτί με τα δύο βιβλία και την ειδική τράπουλα της μοίρας που περιέχεται σε αυτό.

Οπως σε όλα τα παιχνίδια ρόλων έτσι και εδώ ένας από τους παίκτες αναλαμβάνει το ρόλο του αφηγητή. Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν παίζει - μάλλον το αντίθετο. Παίζει όλους τους άλλους χαρακτήρες που δεν ελέγχονται από παίκτες, ενώ ταυτόχρονα κινεί τα νήματα της περιπέτειας. Σημαντικός ο ρόλος του και αναντικατάστατος.

Οι παίκτες επιλέγουν λοιπόν το χαρακτήρα που θα ενσαρκώσουν. Πώς όμως γίνεται αυτό; Πώς ξέρουν αν ο Thor είναι πιο δυνατός από τον Hulk; Πώς αντιμετωπίζουν τον Doctor Doom; Μα φυσικά με τη χρήση των χαρακτηριστικών. Κάθε ήρωας έχει τέσσερα βασικά χαρακτηριστικά: δύναμη, ευκινησία, νόηση και θέληση. Αυτά βαθμολογούνται από 1 μέχρι 30 και διαμορφώνουν το προφίλ κάθε χαρακτήρα. Ετσι βλέπουμε ότι όντως ο Thor με δύναμη 19 είναι λίγο πιο αδύναμος από τον Hulk ο οποίος έχει δύναμη 20!



Με βάση αυτά τα χαρακτηριστικά και τις ειδικές δυνάμεις των ηρώων το παιχνίδι είναι έτοιμο να αρχίσει. Οι παίκτες τραβούν από την τράπουλα τόσες κάρτες όσες τους επιτρέπει ο χαρακτήρας τους, ο αφηγητής ξεκινά την περιγραφή της κατάστασης και οι ήρωες εισέρχονται σιγά σιγά στο πετσί του ρόλου τους.

Ο μηχανισμός του παιχνιδιού είναι απλός ώστε να επιτρέπει γρήγορη επίλυση των καταστάσεων και αδιάλειπτο role playing. Κάθε φορά που ένας ήρωας προσπαθεί να κάνει κάτι, προσθέτει στο καθοριστικό χαρακτηριστικό του (π.χ. τη δύναμη, αν προσπαθεί να σηκώσει μια γέφυρα) μία από τις κάρτες που έχει στο χέρι του. Αυτές οι κάρτες έχουν αριθμούς (όσο πιο ψηλά τόσο πιο καλά) και ιδιότητες (για παράδειγμα, οι πράσινες κάρτες είναι κάρτες δύναμης με την εικόνα του Hulk στην άκρη να το υπενθυμίζει). Αν το άθροισμα του χαρακτηριστικού του παίκτη με τον αριθμό της κάρτας είναι μεγαλύτερο ή ίσο με τη δυσκολία της πράξης (ορίζεται από τον αφηγητή), τότε ο ήρωας πέτυχε στην προσπάθειά του.

Σε αυτό το σημείο υπεισέρχονται και κάποιοι άλλοι παράγοντες που κάνουν το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον και αγωνιώδες. Αν το χρώμα της κάρτας που κατεβάζει ο παίκτης είναι ίδιο με αυτό του χαρακτηριστικού που χρησιμοποιεί, τότε τραβά άλλη μία κάρτα και την προσθέτει σαν μπαλαντέρ στο άθροισμά του. Ετσι επιβραβεύεται η χρήση κάποιων χαρακτηριστικών από τους παίκτες. Επίσης, κάθε παίκτης μπορεί να κατεβάσει και άλλες κάρτες πέραν της μίας, αρ-









κεί οι αριθμοί τους να είναι μικρότεροι του edge, μίας ιδιαίτερης ικανότητας που περιγράφεται στο προφίλ του.

Βλέπουμε λοιπόν πως το παιχνίδι δεν απαιτεί μόνο απλά μαθηματικά αλλά ρίσκο και σκέψη. Και φυσικά όταν αντίπαλος δεν είναι το βάρος μίας γέφυρας αλλά ένας από τους πολλούς villains του κόσμου της Marvel, τότε τα πράγματα είναι ακόμα πιο ενδιαφέροντα.

Το πρώτο βιβλίο του κουτιού δίνει στους παίκτες όλα τα στοιχεία, προκειμένου να κατανοήσουν το μηχανισμό του παιχνιδιού, να επιλέξουν τους ήρωές τους και να χρησιμοποιήσουν τις διάφορες υπερφυσικές δυνάμεις. Αυτές περιγράφονται αναλυτικά και με παραδείγματα, μαζί με κάθε πλευρά της προσωπικότητας των ηρώων. Οπλισμένοι με αυτά οι παίκτες μπορούν να παίξουν την πρώτη περιπέτειά τους που περιέχεται και αυτή στο πρώτο βιβλίο, με τον τίτλο "Shakedown", μια περιπέτεια με τον Moleman. Οι παίκτες μπορούν να παίξουν τους Fantastic Four, κάποιους από τους X-men ή όποιον άλλο ήρωα θέλουν. Στο τέλος κάθε περιπέτειας οι -νικητές- παίκτες μπορούν να εξελίξουν τους ήρωές τους, μια και κερδίζουν πόντους που ανεβάζουν τα χαρακτηριστικά και τις ικανότητές τους! Ετσι, ποτέ δύο Hulk δεν θα είναι οι ίδιοι... Επίσης, αν

PORTAL ΣΤΟ INFORAMA

Στο Inforama Café διεξήχθη το πρώτο All Portal τουρνουά του 1999 με μεγάλη επιτυχία. Οι παίκτες μοιράστηκαν κάρτες Portal αξίας 40.000 δρχ. καθώς και από πέντε ώρες δωρεάν χρήση των υπολογιστών και σύνδεση με το Internet ο καθένας.

το επιθυμεί κάποιος, μπορεί να φτιάξει έναν νέο ήρωα, που δεν έχει σκεφτεί η Marvel. Και πού ξέρεις, αν γίνει ιδιαίτερα γνωστός...

Το δεύτερο βιβλίο είναι το έγχρωμο Roster Book, που περιγράφει τα προφίλ των ηρώων και των εχθρών τους. Με τα εκπληκτικά σκίτσα της Marvel είναι μια απόλαυση να το διαβάζει κάποιος και μπορεί να δει με μια ματιά τι κάνει το χαρακτήρα του υπερήρωα και πώς μπορεί να το χρησιμοποιήσει.

Η τράπουλα με 96 κάρτες επιλύει όλα τα προβλήματα στο παιχνίδι και προσφέρει νέους χαρακτήρες, αν τους χρειαστεί ο αφηγητής. Αριστα τυπωμένη και πολύχρωμη ταιριάζει με την υψηλή ποιότητα του παιχνιδιού.

Το Marvel Super Heroes Adventure Game βρήκαμε στην Κάισσα.



FANTASY WARGAMES

Πολεμήστε στο τραπέζι σας με ρεαλιστικές φιγούρες!

Σίγουρα σε κάποιο από τα πολλά PC games θα είχατε την ευκαιρία να διοικήσετε ένδοξες στρατιές ηρωικών ιπποτών ή αχόρταγων για κατακτήσεις φανταστικών πλασμάτων. Δράκοι, Ορκς, Μάγοι και Δαίμονες απίστευτων διαστάσεων θα στάθηκαν αντίπαλοί σας στις εκστρατείες σας ή ακόμα και στο πλευρό σας, προσφέροντάς σας ατέλειωτες ώρες περιπέτειας.

του Warlord

Φανταστείτε τα πεδία των μαχών να ξετυλίγονται ακόμα πιο ρεαλιστικά μπροστά στα μάτια σας σε τρεις διαστάσεις! Άλογα και σιδερόφραχτοι ιππότες, πολεμικές μηχανές και καταπέλτες, ήρωες που οδηγούν ιπτάμενους δράκους στη μάχη, τοξότες, πεζικό που εφορμά κραδαίνοντας τσεκούρια και σπαθιά υφαίνουν τον ιστό των μύθων που περιβάλλουν κάθε μεγάλο στρατηγό.

Αυτή τη φορά όμως οι στρατιές ξεπηδούν από την οθόνη και επελαύνουν με τη μορφή μινιατούρας πάνω στο τραπέζι σας!

Η γοητεία των Fantasy Wargames έγκειται στο ότι κάθε παίκτης-στρατηγός έχει την ευκαιρία να στήσει έναν στρατό από καλοφτιαγμένες μινιατούρες και να κάνει μία πλήρη αναπαράσταση μάχης, προσομοιώνοντας όλους τους πιθανούς ελιγμούς. Ακόμα και η μαγεία αντιπροσωπεύεται με το δικό της σετ κανονισμών. Εδώ δεν υπάρχει cheat mode, γιατί ο αντίπαλος είναι ο κολλητός σας και βρίσκεται στην άλλη πλευρά του τραπεζιού-πεδίου μάχης, έτοιμος να απαντήσει με τα δικά του στρατεύματα ακριβώς εκεί που δεν θέλετε, εκεί όπου θα πονέσει περισσότερο - αν βέβαια η τακτική σας του το επιτρέψει...

Μια πληθώρα από γοητευτικές μινιατούρες δίνουν μοναδική εικόνα και χαρακτήρα σε κάθε συμπλοκή, που ποτέ δεν είναι η ίδια, μια και οι αντίπαλοι μαθαίνουν -όπως και εσείς- από μάχη σε μάχη. Εδώ χρειάζεται στρατηγική και εξυπνάδα, προσαρμοστικότητα και πρωτοτυπία συνεχώς, για να κρατιέται κάθε στρατηγός ένα βήμα μπροστά από τους αντιπάλους του.

Ηγέτιδα εταιρία στο χώρο των Fantasy Wargames είναι η Games Workshop, μακράν η μεγαλύτερη στον κόσμο, με το θρυλικό Warhammer Fantasy και τη science fiction έκδοσή του, το Warhammer 40.000, τα οποία κατέχουν σήμερα την πρώτη θέση παγκοσμίως στο χώρο των Miniature Wargames. Υπάρχει μια πρωτοφανής ποικιλία από εκατοντάδες μινιατούρες για καθεμία από τις 12 διαφορετικές φυλές του Fantasy κόσμου -High Elves, Dark Elves, Dwarves, Lizardmen, Undead, Brettonians, Orcs & Goblins, Empire, Dogs of War Mercenaries, Wood Elves, Skaven και Chaos Warriors-, καθώς και μεγάλος αριθμός εκδόσεων fanzines και army books, που δημιουργούν ένα ευρύτατο background για την ιστορία και τις εκστρατείες κάθε φυλής. Το ίδιο ισχύει και για το Warhammer 40.000, που πρόσφατα κυκλοφόρησε σε καινούρια, πιο δυναμική έκδοση.



Δοκιμάστε να παίξετε σε αυτόν το γοητευτικό κόσμο της στρατηγικής και της μάχης. Οι περιπέτειες και οι εκστρατείες σας δεν θα είναι ποτέ πια οι ίδιες! Ο ικανότερος στρατηγός ας νικήσει!

Στο Fantasy Club του Fantasy Shop (τηλ.: 8231072) θα βρείτε τον καλύτερο και μεγαλύτερο χώρο για να παίξετε επιτόπου και να γνωρίσετε τα καλύτερα Miniature Wargames καθώς και πολλά RPGs και Card Games για κάθε γούστο.

FANTASY SHOP: ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ ΜΑΡΤΙΟΥ 1999

Σάββατο 6/3/1999: P.C. Tournament - Mech Commander AD&D Tournament - ώρα: 15:00

Κυριακή 7/3/1999: Warhammer 40.000 Tournament - ώρα: 15:00 Middle Earth Card Game Tournament - ώρα: 10:00

Σάββατο 13/3/1999: Warhammer Fantasy Battles Tournament - ώρα: 15:00. Legend of the 5 Rings Card Game Tournament - ώρα: 12:00

Κυριακή 14/3/1999: Warhammer Fantasy Battles Tournament - ώρα: 11:00. Εκδήλωση Αθηναϊκής Λέσχης Επιστημονικής Φαντασίας - ώρα: 18:00

Σάββατο 20/3/1999: Vampire-Werewolf-Mage: World of Darkness Role Play Crossover - ώρα: 16:00

Κυριακή 21/3/1999: Vampire-Werewolf-Mage: World of Darkness Role Play Crossover - ώρα: 16:00. Magic: The Gathering Tournament (Type I) - ώρα: 10:00

Σάββατο 27/3/1999: P.C. Tournament - (Starcraft: Broodwar) - ώρα: 12:00

Κυριακή 28/2/1999: Battletech Tournament - ώρα: 12:00. Middle Earth Role Playing Tournament - ώρα: 13:00. Εκδήλωση Αθηναϊκής Λέσχης Επιστημονικής Φαντασίας - ώρα: 18:00

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο Fantasy Shop, 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλατεία Βικτωρίας τηλ: 8231072


FANTASY GAMES FAIR
ΑΝΟΙΞΗ '99
FantasyShop®
Strategy & Mind Games
ΤΟ FANTASY SHOP ΔΙΟΡΓΑΝΩΝΕΙ ΤΟ
ΛΑΜΠΡΟΤΕΡΟ ΠΑΝΗΓΥΡΙ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΩΝ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΒΙΒΛΙΩΝ !!!
3 ΚΑΙ 4 ΑΠΡΙΛΙΟΥ '99 ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ "ΑΜΑΛΙΑ"
ΑΜΑΛΙΑΣ 10 - ΠΛΑΤΕΙΑ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ
RPGames Tournaments
Card Games Tournaments
Miniature Wargames
Board Games
Multi Player - PC Games
Warhammer Grand Tournament
Starcaft Tournament
Mechcommander Tournament
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΩΝ : FANTASY SHOP 3ης ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 103
ΤΚ 10434, ΤΗΛ: 8231072,FAX :8252436, E-MAIL: fantasy@fantasyshop.gr

AD&D SHATTERED CIRCLE



Ο πανάρχαιος κύκλος των ορθωμένων βράχων παρέμενε ανέπαφος εδώ και αιώνες. Τώρα όμως μια παράξενη δύναμη έχει καταστρέψει κάποιο κομμάτι του κύκλου, με αποτέλεσμα να σπάσει τη συνοχή του. Θα μπορέσουν οι ήρωες να ξεδιαλύνουν το μυστήριο αυτής της καταστροφής και να μάθουν τι είναι αυτό που συγκρατούσε την περιφέρεια του κύκλου πριν να είναι πολύ αργά;

Απολαύστε μια συναρπαστική περιπέτεια για χαρακτήρες 1ου επιπέδου.

Περιπέτεια του AD&D/Επίπεδο αρχαρίων/Τιμή: 3.240 δρχ.

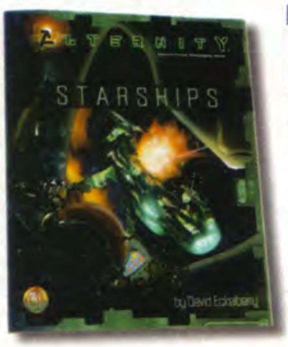
THE CLERIC QUINTED
COLLECTOR'S EDITION



Για πρώτη φορά σε έναν τόμο όλα τα βιβλία του δημοφιλούς R.A. Salvatore που εξιστορούν τις περιπέτειες του μαθητευόμενου κληρικού Cadderly. Συλλεκτική έκδοση για τους λάτρεις των περιπετειών των Forgotten Realms και ειδικά του R.A. Salvatore.

Νουβέλα των Forgotten Realms/Συλλεκτική έκδοση/Τιμή: 9.000 δρχ.

ALTERNITY STARSHIPS



Το βιβλίο Starships δίνει τόσο στους παίκτες όσο και στους Gamemasters όλες τις πληροφορίες που σχετίζονται με τη διαδικασία και τις δυνατότητες κατασκευής διαστημόπλοιων. Περιέχει λίστα με νέους εξοπλισμούς για campaigns που εκτείνονται χρονικά από τον Αιώνα της Σύντηξης μέχρι τον Αιώνα της Ενέργειας, καθώς και περισσότερα από 16 διαφορετικά σχεδιαγράμματα καταστρωμάτων για σκάφη, από μονοθέσια μαχητικά μέχρι στρατιωτικές κορβέτες. Εξερευνά ακόμα τις ιδιότητες του υπερδιαστήματος και τις εναλλακτικές μεθόδους ταξιδιού στο υπερδιάστημα με ταχύτητες μεγαλύτερες αυτής του φωτός.

Accessory του Alternity/Επίπεδο πολύ έμπειρων παικτών/Τιμή 6.840 δρχ.

AD&D/SAGA DRAGONLANCE - THE SYLVAN VEIL



Επική περιπέτεια γεμάτη πληροφορίες για τη γη των elves. Περιέχει την ιστορία, την κρυφή γνώση, τους θρυλικούς ήρωες και μια αναμέτρηση χωρίς τη μαγική προστασία των Silvanesti. Βασίζεται σε ιστορία των Veis και Hickman.

Συμπλήρωμα του Dragonlance Saga/Για όλους τους παίκτες/Τιμή: 6.840 δρχ.

RISING TIDE



Σε αυτό το πρώτο βιβλίο της καινούριας, συναρπαστικής σειράς των Forgotten Realms ένας σατανικός πολέμαρχος από τα βάθη της ανεξερεύνητης θάλασσας ξεσηκώνει τις φυλές των Toril για μια αιφνίδια επίθεση στη Sword Coast. Η νουβέλα Rising Tide διαδραματίζεται στον ίδιο χώρο με την περιπέτεια Sea of fallen stars.

Νουβέλα των Forgotten Realms/Σειρά The Treat from the sea, Πρώτο Βιβλίο/Τιμή: 2.600 δρχ.

STAR DRIVE PLANET OF DARKNESS



Κάτω από ένα πέπλο σκότους κείται ο μισός πλανήτης Lison, κυκλωμένος από την ίδια τη σκιά του. Κάτω από την επιφάνεια του πλανήτη οι κάτοικοι συνεχίζουν να εξορύσσουν τα πολύτιμα μέταλλα που εξασφαλίζουν τη διαβίωσή τους.

Οι ήρωες, καθώς διαπραγματεύονται για εφόδια, σύντομα βρίσκονται μπλεγμένοι με τις μηχανορραφίες των ανταγωνιστικών αστρικών εθνοτήτων, έχοντας έτσι να αντιμετωπίσουν πανούργους μαυραγορίτες και την απειλή των πειρατών. Η περιπέτεια κορυφώνεται με την ανακάλυψη αυτού που θα μπορούσε να αλλάξει την ισορροπία των δυνάμεων του συστήματος Oberon για πάντα.

Περιπέτεια του Alternity για το Star Drive/Για πολύ έμπειρους παίκτες και Gamemasters/Τιμή: 5.040 δρχ.

THE SOULFORGE



Επανέκδοση σε μαλακό εξώφυλλο του μυθιστορήματος που ασχολείται με τα νεανικά χρόνια του Raistlin, αρχιμάγου του Krynn και ενός από τους δημοφιλέστερους χαρακτήρες του κόσμου του Dragonlance.

Νουβέλα του Dragonlance/Από τη Margaret Weis/Τιμή: 2.600 δρχ.

THE SILVER STAIR



Από τα ερείπια του Chaos War, ένα καινούριο είδος μαγείας ξεπηδά στον κόσμο του Krynn. Για να μελετήσει τη μαγεία αυτή, η Goldmoon ανακαλύπτει το Κάστρο του Φωτός. Θα χαρίσει άραγε η μαγεία αυτή την ελπίδα ή θα ξημερώσει μια καινούρια συμφορά για τους κατοίκους του Krynn;

Νουβέλα του Dragonlance/Σειρά Bridges of Time/Τιμή: 2.600 δρχ.

MAGIC: THE GATHERING - URZA'S LEGACY

Στη συνέχεια αυτή του Urza Saga, ο Urza συνεχίζει την αναζήτηση των artifacts που θα τον βοηθήσουν να νικήσει τη Phyrexia.

Το δάσος Yavimaya θα του δώσει τους σπόρους που θα ανθίσουν στη συνέχεια και θα πάρουν τη μορφή ιπτάμενου σκάφους. Το σκάφος μαζί με τα artifacts θα γίνουν η κληρονομιά του Urza.

Γνωρίστε το καινούριο expansion του MTG και διαλέξτε ανάμεσα σε τέσσερις διαφορετικούς τύπους preconstructed decks: Crusher, Phyrexian Assault, Radiant's Revenge και Time Drain. Τη σειρά συμπληρώνουν boosters των 15 καρτών.

Για πολύ έμπειρους παίκτες/Τιμή deck: 4.000 δρχ., booster: 1.200 δρχ.

AD&D RAVENLOFT-VAN RICHTEN'S MONSTER HUNTER'S COMPENDIUM VOLUME ONE



Συγκεντρωμένοι για πρώτη φορά σε έναν τόμο όλοι οι οδηγοί του Dr Rudolph van Richten για τα πιο τρομακτικά πλάσματα της νύχτας: βαμπίρ, λυκανθρώπους και golems!

Προσθέστε το στοιχείο του τρόμου σε όποια περίπτωση φαντασίας παίζετε!

Accessory για το AD&D και ειδικά για τον κόσμο του Ravenloft/ Για πολύ έμπειρους παίκτες και DM 5/Τιμή: 9.000 δρχ.

D&D FAST - PLAY GAME: EYE OF THE WYVERN



Το ιδανικό προϊόν για να εισαγάγει νέους παίκτες στο παιχνίδι Advanced Dungeons & Dragons, το Role Playing και το Dungeon Mastering. Στην ουσία είναι μια εκτενής, βήμα προς βήμα, διαδικασία για καινούριους DMs - γραμμένη από έναν από τους κορυφαίους σχεδιαστές της βιομηχανίας- και ταυτόχρονα μια συναρπαστική περιπέτεια που φέρνει τους καινούριους παίκτες ενώπιον του μένους ενός δρακόμορφου Wyvern.

Παίξτε την περιπέτεια ανεξάρτητα ή συνδυάστε την με το προηγούμενο Wrath of the Minotaur για μια ακόμα πιο επική ιστορία. Για αρχάριους παίκτες και DMs/Τιμή: 1.800 δρχ.

AD&D DUNGEONS OF DESPAIR



Χρειάζεστε μια καλή πρόκληση για τους χαρακτήρες των παικτών σας; Δοκιμάστε να παίξετε αυτές τις συναρπαστικές περιπέτειες που είναι παρμένες από τις σελίδες του περιοδικού "Dungeon". Μεταξύ άλλων περιέχονται περιπέτειες που κυκλοφόρησαν στα πολύ παλιά τεύχη του, βελτιωμένες και έτοιμες για παιχνίδι.

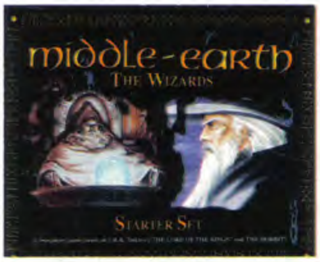
Είναι άραγε οι ήρωές σας αρκετά γενναίοι για να μπουν στα πιο βαθιά και σκοτεινά dugeons;

Για χαρακτήρες παικτών από 2ο έως 4ο επίπεδο.

Περιπέτεια του AD&D/Για έμπειρους παίκτες και DMs/Τιμή: 4.680 δρχ.

UTOPIA news

MIDDLE-EARTH: THE WIZARDS COLLECTIBLE CARD GAME UNLIMITED EDITION



Κάτοχος διεθνούς βραβείου για το καλύτερο card game, το Middle- Earth: The Wizards έχει αποσπάσει εξαιρετικά σχόλια, τόσο για τα υψηλής αισθητικής γραφικά του όσο και για τον τρόπο που προσελκύει τους παίκτες στον κόσμο της Middle-Earth του Tolkien. Οι παίκτες φτιάχνουν τα decks τους αντιπροσωπεύοντας έναν από τους 5 Istari, τους μάγους που στάλθηκαν από τους Valar για να φέρουν την ισορροπία στη Μέση Γη. Εύκολο στην εκμάθηση, με έντονο το στοιχείο της στρατηγικής σκέψης, το Middle-Earth: The Wizards είναι ένα συναρπαστικό παιχνίδι με κάρτες για έναν έως πέντε παίκτες.

Κάθε starter deck περιέχει 76 κάρτες, που περιλαμβάνουν το βιβλιαράκι με τους κανονισμούς, 3 rare cards, 9 uncommons, 40 commons και ένα προκαθορισμένο σετ από 24 κάρτες.

Deck για το Middle-Earth: The Wizards Card Game/Τιμή deck: 3.600 δρχ., Τιμή booster: 1.200 δρχ.

WARHAMMER: THE GAME OF FANTASY BATTLES INTRODUCTORY STARTER BOX

Το δημοφιλέστερο και πιο διαδεδομένο Miniature Wargame του κόσμου δηλώνει δυναμικά την παρουσία του με την τελευταία -5η - έκδοσή του. Το μυστικό της εξάπλωσής του είναι η κορυφαία ποιότητα στις μινιατούρες της Games Workshop και ένα επιτυχημένα παραστατικό και εξαντλητικά δοκιμασμένο σύστημα κανονισμών, που επιτρέπουν τη διεξαγωγή συναρπαστικών μαχών με μινιατούρες από φανταστικούς κόσμους. Η ποικιλία σε φιγούρες είναι η μεγαλύτερη από οποιοδήποτε σύστημα wargames, ιστορικό ή φανταστικό, ικανοποιώντας σταθερά τους χομπίστες του χώρου. Ευγενή ξωτικά (High Elves), υπερήφανοι νάνοι (Dwarves), σκληροτράχηλα Orcs, ιππότες Brettonians, Σαυράνθρωποι (Lizardmen), ορδές Undead, Μισθοφόροι (Dogs of War) είναι λίγες μόνο από τις 12 διαφορετικές φυλές με τις εκατοντάδες μινιατούρες για κάθε φυλή στη διάθεση του φιλόδοξου στρατηγού και χομπίστα.



Το κουτί περιέχει όλα τα απαραίτητα βιβλία με τους κανονισμούς (Rulebook & Battlebook), καθώς και τα απαραίτητα ζάρια, χάρτινα κτίρια, templates κ.λπ., όπως και δύο έτοιμους στρατούς με Brettonians και Lizardmen, συνολικά 88 φιγούρες, για να παίξει ο παίκτης τις πρώτες μάχες του.

Starter box για το Warhammer Fantasy Battles Miniature/ Τιμή: 32.000 δρχ.

MIDDLE-EARTH: THE ROLE PLAYING GAME 2nd EDITION/SOFTCOVER

Αν το Lord Of The Rings, αυτό το υπέροχο έπος του J.R.R. Tolkien, σας ενθουσίασε και σας άφησε μια νοσταλγική διάθεση για περιπέτεια, με το Middle-Earth: The Role Playing τα όνειρά σας πραγματοποιούνται! Ζήστε μια περιπέτεια σαν χόμπιτ, ξωτικό, άνθρωπος, ακόμα και Ορκ! Το Middle-Earth: RPG είναι το μόνο που αναπαριστά το φανταστικό κόσμο του Αρχοντα των Δαχτυλιδιών και τη μάχη των Δυνάμεων του Καλού ενάντια στις στρατιές του Σκοτεινού Αρχοντα. Θαυμάστε τις μυθικές βιβλιοθήκες της Rivendell, περιπλανηθείτε στα Βουνά της Ομίχλης, πολεμήστε Δράκους στο Withered Heath και απολαύστε τις θρυλικές λιχουδιές των χόμπιτ του Shire! Τώρα, μπορείτε να πάρετε και εσείς μέρος στον αγώνα ενάντια στον Sauron και τον Saruman και να βάλετε τη σφραγίδα σας στην ιστορία της Μέσης Γης!

Η δεύτερη, πιο πρόσφατη έκδοση, προσφέρει ένα σετ κανονισμών που εστιάζει πολύ πιο έντονα στη role playing διάσταση του παιχνιδιού, προσφέροντας άφθονη δράση και, φυσικά, τη μοναδική αίσθηση του να βαδίζεις και να μάχεσαι στον ανεπανάληπτο κόσμο της δημοφιλέστερης φανταστικής τριλογίας, του Lord Of The Rings!

Rulebook για το Middle-Earth: The Role Playing Game/Τιμή: 8.000 δρχ.

MIDDLE-EARTH: THE BALROG EXPANSION SET ΓΙΑ ΤΟ MIDDLE-EARTH: THE WIZARDS CARD GAME



Ο Γκάνταλφ απλώς στάθηκε τυχερός. Αυτό το Balrog είναι έτοιμο για ζημιές! Η πιο νέα expansion έκδοση για το Middle-Earth: The Wizards Collectible Card Game, το Balrog παρουσιάζει μια καινούρια προσέγγιση στη συλλογή των καρτών. Ολόκληρη η σειρά, που αποτελείται από 104 νέες κάρτες, οι οποίες μαζί με παλαιότερες που συνδυάζονται με τη νέα σειρά περιέχονται σε δύο κασετίνες. Δίνεται στον παίκτη για πρώτη φορά η δυνατότητα να μαζέψει όλες τις κάρτες που χρειάζεται, χωρίς την αγωνία να σκίζει αμέτρητα boosters, ελπίζοντας ότι αυτή τη φορά η πολυπόθητη κάρτα θα έλθει και, φυσικά, πληρώνοντας ένα κλάσμα του κόστους που θα στοίχιζε η συλλογή με τα boosters. Ο φανατικός, που θέλει μια κάρτα τρεις φορές (είναι ο ανώτερος αριθμός επανάληψης μιας κάρτας στο deck), μπορεί να αγοράσει τις κασετίνες 3 φορές, πληρώνοντας πάλι με ένα κλάσμα του κόστους.

Expansion για το Middle-Earth: The Wizards Card Game/Τιμή: 7.600 δρχ. η κασετίνα (περιέχει 2 decks)

ΠΩΣ ΘΑ ΣΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΑΣ

Το Λογισμικό

Στα δύο προηγούμενα τεύχη είχαμε αναφερθεί γενικά στη δομή των υπολογιστών και είχαμε αναλύσει τα βασικά χαρακτηριστικά του hardware. Ωστόσο όλα τα ηλεκτρονικά και μηχανικά συστήματα του υπολογιστή είναι άχρηστα, εάν δεν συνοδεύονται από το απαραίτητο software. Στο τεύχος αυτό λοιπόν θα αναφερθούμε στο software που απαιτείται για τη λειτουργία του υπολογιστή.

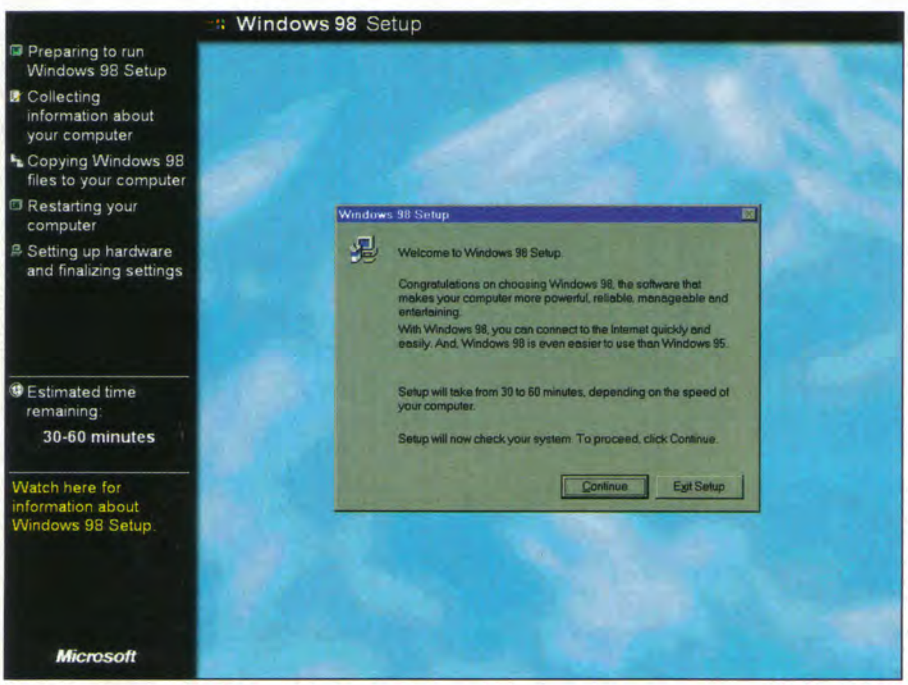
του Νίκου Ι. Δαλέζιου

ΤΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

Κατά τη διάρκεια της εκκίνησης του υπολογιστή γίνονται διάφοροι έλεγχοι όσον αφορά στην παρουσία των χαρακτηριστικών του (τύπος επεξεργαστή, μνήμη κ.λπ.) καθώς και των απαραίτητων διαγνωστικών για την ορθή λειτουργία τους. Οι έλεγχοι αυτοί πραγματοποιούνται με βάση διαδικασίες και πληροφορίες, όπως αυτές περιγράφονται στο BIOS και το CMOS. Από τη στιγμή που οι διαδικασίες ολοκληρωθούν με επιτυχία, ο υπολογιστής ψάχνει για κάποιο λειτουργικό σύστημα. Αρχικά θα ψάξει στον οδηγό δισκέτας και, αν υπάρχει δισκέτα σε αυτόν, θα αναζητήσει τα αρχεία εκκίνησης. Αν η δισκέτα στον οδηγό δεν είναι εκκίνησης, ο υπολογιστής θα σας ζητήσει είτε να την αλλάξετε είτε να την απομακρύνετε από τον οδηγό.

Στο επόμενο βήμα ο υπολογιστής αναζητά τα αρχεία εκκίνησης στο σκληρό δίσκο. Αν δεν τα βρει ούτε εκεί, τότε εμφανίζει μήνυμα λάθους και σταματά, ενώ αν τα βρει, συνεχίζει με τη διαδικασία φόρτωσης του λειτουργικού.

Οταν αναφερόμαστε στο λειτουργικό σύστημα, εννοούμε το πρόγραμμα εκείνο που περιέχει τον βασικό πυρήνα στον οποίο βασίζονται τα διάφορα προγράμματα και παιχνίδια για να λειτουργήσουν. Επιπλέον το λειτουργικό είναι εκείνο που αναλαμβάνει να φέρει σε πέρας όλες τις καθημερινές εργασίες ενός υπολογιστή (όπως η αντιγραφή αρχείων), ενώ, τέλος, είναι υπεύθυνο για την επικοινωνία του hardware με το software. Τα πιο γνωστά λειτουργικά προγράμματα που χρησιμοποιούνται από τους περισσότερους χρήστες υπολογιστών είναι τα DOS, Unix, OS/2 και φυσικά τα Windows. Τα προγράμματα αυτά κυκλοφορούν σε διάφορες εκδόσεις (Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0 Linux, OS/2 Warp κ.λπ.), ενώ γίνονται συχνά ανανεώσεις και αναβαθμίσεις. Δεδομένου του ότι οι περισσότεροι χρήστες σήμερα χρησιμοποιούν τα Windows 98, θα αναφερθούμε σε αυτά. Ετσι, στο εξής όπου στο άρθρο αναφερόμαστε σε λειτουργικό, θα εννοούμε τα Windows 98.



ΠΕΡΙ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΝ

Προκειμένου να λειτουργήσει ένα πρόγραμμα στον υπολογιστή σας, θα πρέπει πρώτα να το εγκαταστήσετε. Τα τελευταία χρόνια τα προγράμματα διαθέτουν μία λειτουργία που ονομάζεται Autorun. Οταν τοποθετείτε ένα CD στον υπολογιστή, θα έχετε παρατηρήσει ότι ξεκινά από μόνο του ένα πρόγραμμα, το οποίο αναλαμβάνει να εκκινήσει το πρόγραμμα εγκατάστασης, ζητώντας βέβαια και την επιβεβαίωση εκ μέρους σας, ενώ -αν έχει ήδη γίνει η εγκατάσταση- ξεκινά αυτόματα. Σε περίπτωση που το πρόγραμμα που σας ενδιαφέρει να εγκαταστήσετε δεν υποστηρίζει αυτή τη λειτουργία, τότε θα πρέπει να αναζητήσετε κάποιο αρχείο, που συνήθως ονομάζεται SETUP, INSTALL ή παράγωγό τους. Στη συνέχεια αναλαμβάνει το πρόγραμμα εγκατάστασης και το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συμπληρώσετε κάποια προσωπικά στοιχεία, τον κωδικό του (αν έχει) και να ορίσετε το πού θα εγκατασταθεί.

Η εγκατάσταση όμως ενός λειτουργικού συστήματος πολλές φορές απαιτεί και κάποιες άλλες εξειδικευμένες γνώσεις. Ευτυχώς, η εγκατάσταση των Windows 98 είναι μία απλή υπόθεση που δεν θα προβληματίσει ούτε τον αρχάριο χρήστη, καθώς είναι λίγα τα σημεία στα οποία χρειάζεται η παρέμβασή του.

Η ρουτίνα εγκατάστασης είναι μια διαδικασία την οποία -να είστε σίγουροι- θα χρειαστεί να επαναλάβετε αρκετές φορές μέσα σε έναν χρόνο. Πολλές φορές τα πράγματα δεν εξελίσσονται όπως τα περιμένετε, με αποτέλεσμα ο υπολογιστής σας να μη λειτουργεί ομαλά. Σημάδια δυσλειτουργίας είναι η χαμηλή ταχύτητα (σε σχέση με την αρχική κατάσταση) και τα αδικαιολόγητα κρεμάσματα. Στα κρεμάσματα αυτά ο υπολογιστής -άνευ λόγου και αιτίας- αρνείται να λειτουργήσει και βγάζει εκείνες τις ενοχλητικές μπλε οθόνες που σας πληροφορούν ότι κάτι δεν πάει καλά στο σύστημά σας. Αιτίες για τα φαινόμενα αυτά μπορεί να είναι η

κακή ή εσφαλμένη χρήση του λειτουργικού εκ μέρους σας, κάποιο πρόγραμμα που έχει προβλήματα συμβατότητας κ.λπ. Τις περισσότερες φορές ο απλός χρήστης δεν γνωρίζει τι φταίει και πολύ περισσότερο δεν ξέρει πώς να το αντιμετωπίσει. Η κλασική λύση λοιπόν είναι να σβήσει τα πάντα από το σκληρό δίσκο του με ένα Format και στη συνέχεια να τα επανεγκαταστήσει (ποναέι χέρι - κόψει χέρι). Η εν λόγω διαδικασία, αν και εύκολη, εντούτοις είναι χρονοβόρα. Επιπλέον θα πρέπει να είστε σίγουροι ότι έχετε αντίγραφα των αρχείων σας, καθώς και τις δισκέτες ή τα CDs εγκατάστασης των προγραμμάτων που βρίσκονται στον υπολογιστή σας. Για το λόγο αυτό, όταν αγοράζετε έναν υπολογιστή όπου είναι προεγκαταστημένο ένα πρόγραμμα, θα πρέπει να απαιτήσετε να σας δώσουν και τις δισκέτες ή τα CDs για την εγκατάστασή του. Η ενσωμάτωση των αρχείων αυτών στο σκληρό δίσκο και όχι σε ξεχωριστά CDs εκ μέρους κάποιων εταιριών είναι απαράδεχτη. Θα πρέπει πάντα να διεκδικείτε αυτό που αγοράζετε. Επιπλέον θα πρέπει να βεβαιωθείτε ότι σας έχουν δώσει όλα τα συνοδευτικά εγχειρίδια για τα διάφορα μέρη του υπολογιστή, καθώς και τους απαραίτητους οδηγούς στην αυθεντική συσκευασία τους. Σε αντίθετη περίπτωση θα πρέπει να τα απαιτήσετε.

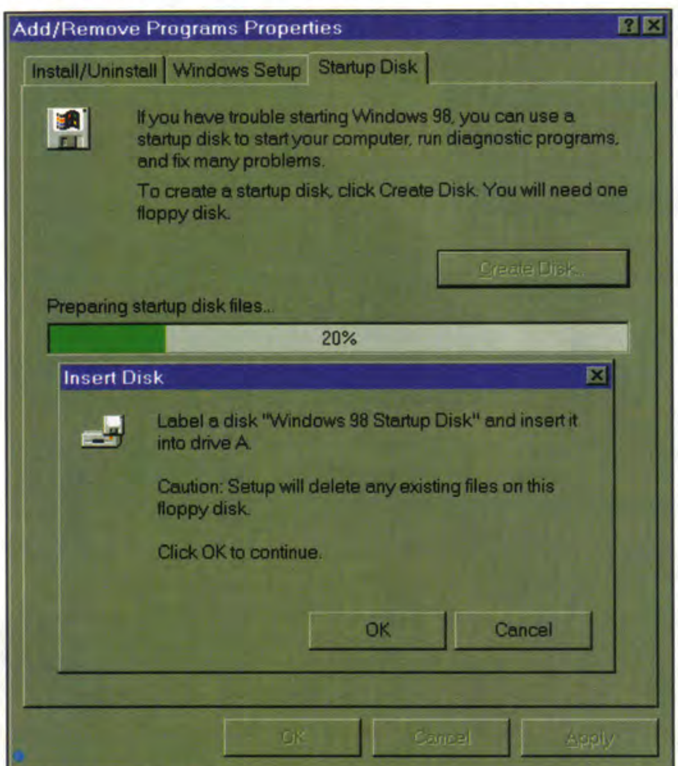
Η ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ WINDOWS 98

Για πολλά χρόνια οι δισκέτες αποτελούσαν το βασικό τρόπο ανταλλαγής αρχείων με τους φίλους μας αλλά και το μοναδικό τρόπο εγκατάστασης προγραμμάτων στον υπολογιστή μας. Σήμερα, αν και η χρήση των δισκετών έχει πλέον περιοριστεί αισθητά, εξακολουθούν να αποτελούν αναπόσπαστο μέρος του υπολογιστή. Ενας καινούριος υπολογιστής ή γενικά ένας υπολογιστής στον οποίο δεν έχει εγκατασταθεί το λειτουργικό σύστημα δεν μπορεί να ξεκινήσει τη λειτουργία του. Θα πρέπει πρώτα να χρησιμοποιηθεί μία δισκέτα εκκίνησης, ώστε κατά την εκκίνηση του συστήματος ο υπολογιστής να διαβάσει από αυτήν κάποια απαραίτητα αρχεία και μετά να προχωρήσει κάποιος στις εγκαταστάσεις. Επίσης απαραίτητη είναι η δισκέτα εκκίνησης, εάν τα Windows αρνούνται πεισματικά να ξεκινήσουν ή αν το σύστημα προσβληθεί από κάποιον ιό, ούτως ώστε να μπορέσετε και στις δύο περιπτώσεις να προβείτε στις απαραίτητες διορθωτικές ενέργειες.

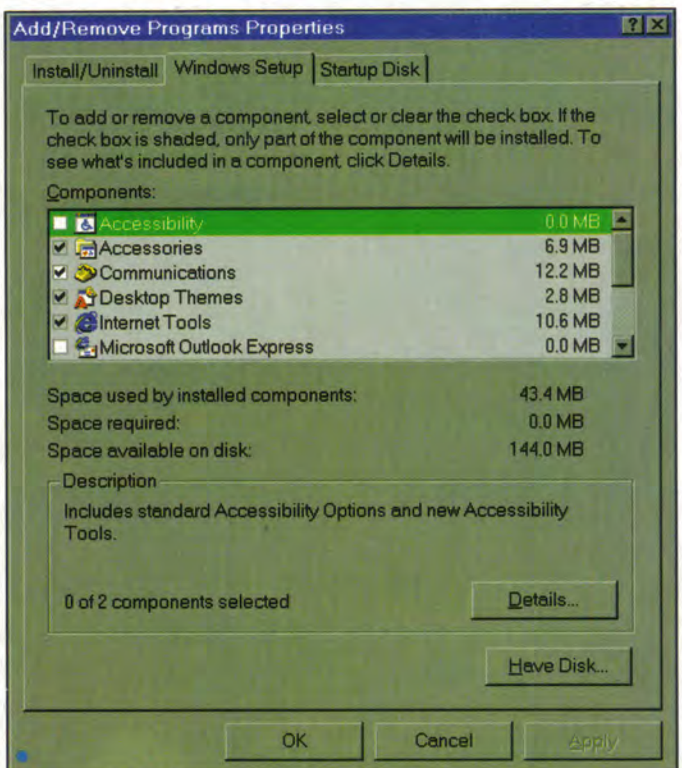
Προκειμένου να στήσετε όμως το σύστημά σας σε έναν άδειο σκληρό δίσκο, εκτός από το CD εγκατάστασης των Windows 98 και τη δισκέτα εκκίνησης θα χρειαστείτε τους οδηγούς (drivers) των περιφερειακών σας. Οι οδηγοί είναι μικρά προγράμματα τα οποία αναλαμβάνουν τη συνεργασία του hardware με το software και εξαρτώνται άμεσα από το λειτουργικό. Τα εν λόγω προγράμματα είναι πολύ σημαντικά και επηρεάζουν ακόμα και την ταχύτητα του συστήματος. Για παράδειγμα χωρίς τους κατάλληλους οδηγούς, μία κάρτα γραφικών όπως η Voodoo 2 θα λειτουργεί ως απλή VGA. Ενδεικτικό της σημασίας τους είναι το γεγονός ότι οι εταιρίες παραγωγής των περιφερειακών ανά τακτά χρονικά διαστήματα προχωρούν σε αναβαθμίσεις των οδηγών, με αποτέλεσμα, εκτός από τα νέα χαρακτηριστικά που μπορεί να προστεθούν, την ομαλότερη αλλά και ταχύτερη λειτουργία.

Από την άλλη μεριά, ένας κακογραμμένος οδηγός μπορεί να προκαλέσει διάφορα προβλήματα στον υπολογιστή, τα οποία τελικά ενδέχεται να επιφέρουν ακόμα και το μοιραίο (κάτι λέγαμε προηγουμένως για Format). Τα Windows 98 έχουν ενσωματωμένους σχεδόν όλους τους οδηγούς των περιφερειακών που κυκλοφορούν στην αγορά και είναι σε θέση να αναγνωρίσουν αυτόματα τις συσκευές σας. Βέβαια, απαραίτητη προϋπόθεση είναι οι συσκευές που έχετε να είναι Plug and Play. Εάν δεν είναι, θα πρέπει να φροντίσετε να εγκαταστήσετε τους κατάλληλους οδηγούς μετά την εγκατάσταση του λειτουργικού. Δεδομένου όμως του ότι από την κυκλοφορία των Windows 98 έχουν περάσει περίπου έξι μήνες, οι περισσότερες εταιρίες έχουν κυκλοφορήσει στο Internet βελτιωμένες εκδόσεις των οδηγών. Καλό θα ήταν λοιπόν να τις αναζητήσετε.

Ας αρχίσουμε όμως την εγκατάσταση. Το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι να τοποθετήσετε στον οδηγό δισκέτας την περίφημη δισκέτα εκκίνησης και κατόπιν να εκκινήσετε τον υπολογιστή σας. Η δισκέτα αυτή μπορεί να είναι είτε η Start-Up disk των Windows είτε η πρώτη δισκέτα του DOS. Οσοι πιστεύουν ότι το DOS έχει εξαφανιστεί θα πρέπει να το ξανασκεφτούν. Το DOS ζει (αλλά δεν βασιλεύει).



Δημιουργία δισκέτας εκκίνησης.



Το μενού επιλογής των επιμέρους συστατικών.

Οταν ολοκληρωθεί το φόρτωμα, θα βρεθείτε στη γραμμή εντολών του DOS. Μη σας τρομάζει όμως αυτό, καθώς οι εντολές που θα χρειαστείτε είναι ελάχιστες. Στη συνέχεια αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να πληκτρολογήσετε την εντολή SYS C: (φυσικά, μόλις πληκτρολογήσετε την εντολή θα πρέπει να πατήσετε "Enter"). Με τον τρόπο αυτό μεταφέρονται αυτόματα τα απαραίτητα αρχεία εκκίνησης στο σκληρό δίσκο σας. Τα αρχεία αυτά είναι τα Command.com, Io.sys, Msdos.sys και Drvspace.bin, εκ των οποίων τα τρία τελευταία είναι κρυφά (hidden). Μόλις ολοκληρωθεί η μεταφορά των αρχείων, θα δείτε το μήνυμα "System transferred". Με τον τρόπο αυτό ο δίσκος σας γίνεται "Bootable" δηλαδή μπορεί να εκκινήσει. Επανεκκινώντας τώρα τον υπολογιστή σας και βγάζοντας τη δισκέτα, θα γίνει η εκκίνηση από το σκληρό δίσκο. (Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σημειώσουμε ότι ορισμένοι νέοι τύποι motherboards δίνουν τη δυνατότητα εκκίνησης του υπολογιστή από CD αντί από τη δισκέτα. Στο παρόν άρθρο όμως δεν θα ασχοληθούμε με αυτή τη δυνατότητα.)

Το τελευταίο βήμα είναι η εγκατάσταση των απαραίτητων οδηγών για το CD-ROM. Αν δεν εγκαταστήσετε τους οδηγούς, δεν θα μπορείτε να διαβάσετε κανένα CD. Τοποθετήστε λοιπόν τη δισκέτα που περιέχει τους οδηγούς και τρέξτε το πρόγραμμα εγκατάστασής τους. Αν σας παρουσιαστεί κάποιο πρόβλημα, θα πρέπει να διαβάσετε τα συνοδευτικά εγχειρίδια του CD-ROM, τα οποία περιγράφουν αναλυτικά τον τρόπο εγκατάστασης. Θα πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι θα σας χρειαστεί και ένα αρχείο, το οποίο ονομάζεται MSCDEX.EXE (Microsoft Compact Disc Extensions), είναι δε αυτό που χρειάζεται το λειτουργικό για να αναγνωρίσει το CD-ROM. Το εν λόγω αρχείο μπορείτε να βρείτε είτε στην Start-Up Disk των Windows είτε στις δισκέτες εγκατάστασης του DOS.

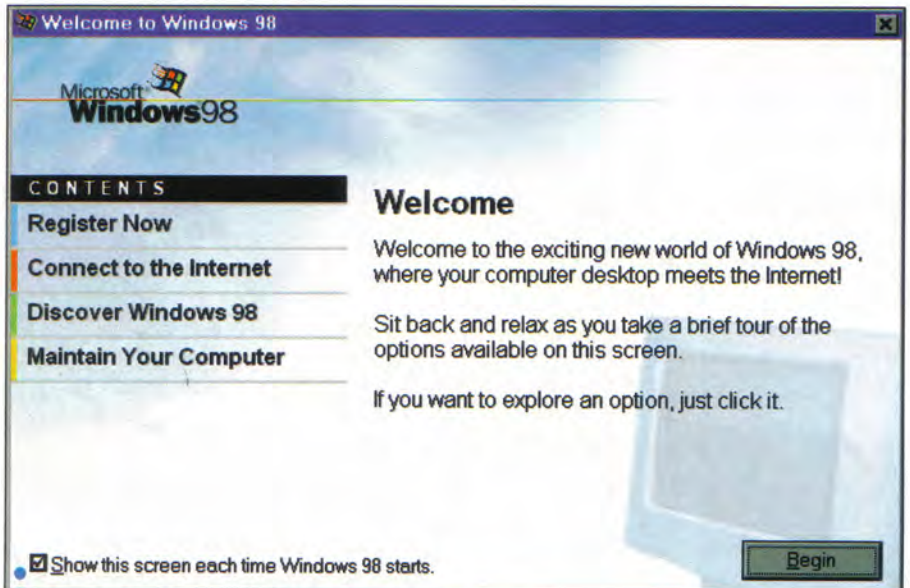
Επειτα από αυτά είστε έτοιμοι να εγκαταστήσετε τα Windows 98. Η εγκατάσταση γίνεται πηγαίνοντας στον οδηγό του CD. Αν υποθέσουμε ότι στο CD-ROM έχει δοθεί το γράμμα "E", τότε στη γραμμή εντολών του DOS πληκτρολογείτε "E:" και στη συνέχεια "SETUP". Από το σημείο αυτό αναλαμβάνει το πρόγραμμα εγκατάστασης των Windows. Τα στάδια που πρέπει να ακολουθήσετε είναι τα ίδια, είτε κάνετε την εγκατάσταση σε έναν κενό δίσκο είτε κάνετε αναβάθμιση πάνω σε προηγούμενη έκδοση των Windows. Στη δεύτερη περίπτωση, με το που θα βάλετε το CD των Windows 98 στον οδηγό, θα ξεκινήσει αυτόματα το πρόγραμμα εγκατάστασης και θα προχωρήσει στην εγκατάσταση του νέου λειτουργικού με βάση τις ρυθμίσεις που έχετε. Το πρώτο που κάνει το πρόγραμμα εγκατάστασης είναι ένας έλεγχος πιστότητας των σκληρών δίσκων. Στη συνέχεια, ξεκινά το κυρίως πρόγραμμα εγκατάστασης. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ακολουθήσετε τις οδηγίες που σας δίνει το πρόγραμμα. Καλό είναι, όταν το πρόγραμμα εγκατάστασης σας προτείνει να δημιουργήσετε μία δισκέτα εκκίνησης, να το κάνετε και μάλιστα να τη φυλάξετε ως κόρη οφθαλμού, γιατί όταν σας χρειαστεί, θα καταριέστε την ώρα και τη στιγμή που δεν το κάνατε. Ενα άλλο σημείο το οποίο μπορεί να σας προβληματίσει είναι το θέμα επιλογής των επιμέρους προγραμμάτων. Θα σας συμβουλεύαμε να επιλέξετε την Typical εγκατάσταση. Στο επόμενο άρθρο θα δούμε πώς μπορούμε να προσθαφαιρέσουμε τα επιμέρους βοηθητικά προγράμματα που έρχονται μαζί με τα Windows 98. Το μόνο βήμα που χρειάζεται προσοχή είναι το θέμα επιλογής της γλώσσας. Για να βλέπετε σωστά τους ελληνικούς χαρακτήρες σε διάφορα προγράμματα και όχι τους "κινέζικους", όταν σας ζητηθεί να επιλέξετε γλώσσα, θα πρέπει να κάνετε τις εξής ρυθμίσεις: Keyboard Layout: Greek και Regional Settings: Greek [MS-DOS Code Page 737(437-G)]. Τέλος, αν η έκδοση των Windows 98 που αγοράσατε είναι Upgrade, τότε θα πρέπει να έχετε πρόχειρες τις δισκέτες ή το CD της προηγούμενης έκδοσης των Windows που διαθέτετε, καθώς θα σας ζητηθεί από το πρόγραμμα εγκατάστασης.

ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ

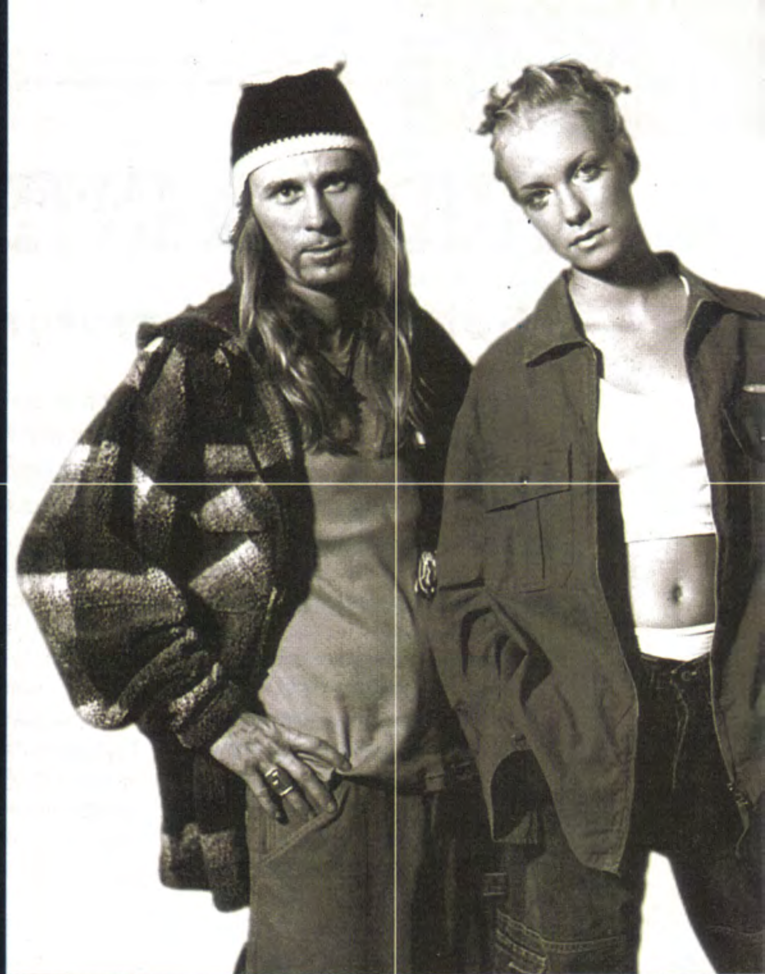
Αν όλα πάνε καλά, όταν η εγκατάσταση ολοκληρωθεί, θα έχουν εγκατασταθεί όλοι οι απαραίτητοι οδηγοί και θα έχουν αναγνωριστεί όλες οι συσκευές σας. Αν δεν κάνατε την εγκατάσταση σε έναν κενό δίσκο αλλά πάνω από μία προηγούμενη έκδοση των Windows, τότε δεν θα παρατηρήσετε σχεδόν καμία διαφορά καθώς θα έχουν διατηρηθεί όλες οι ρυθμίσεις όπως τις είχατε πριν από την εγκατάσταση. Πάντως, σε όποια κατηγορία και αν ανήκετε, το βέβαιο είναι ότι η πρώτη επαφή με τα Windows 98 μάλλον θα σας αφήσει αδιάφορους, καθώς οι διαφορές από τα Windows 95 είναι ελάχιστες. Επιπλέον, αν είχατε εγκαταστήσει τον Internet Explorer 4.0, δεν θα παρατηρήσετε σχεδόν καμία διαφορά.

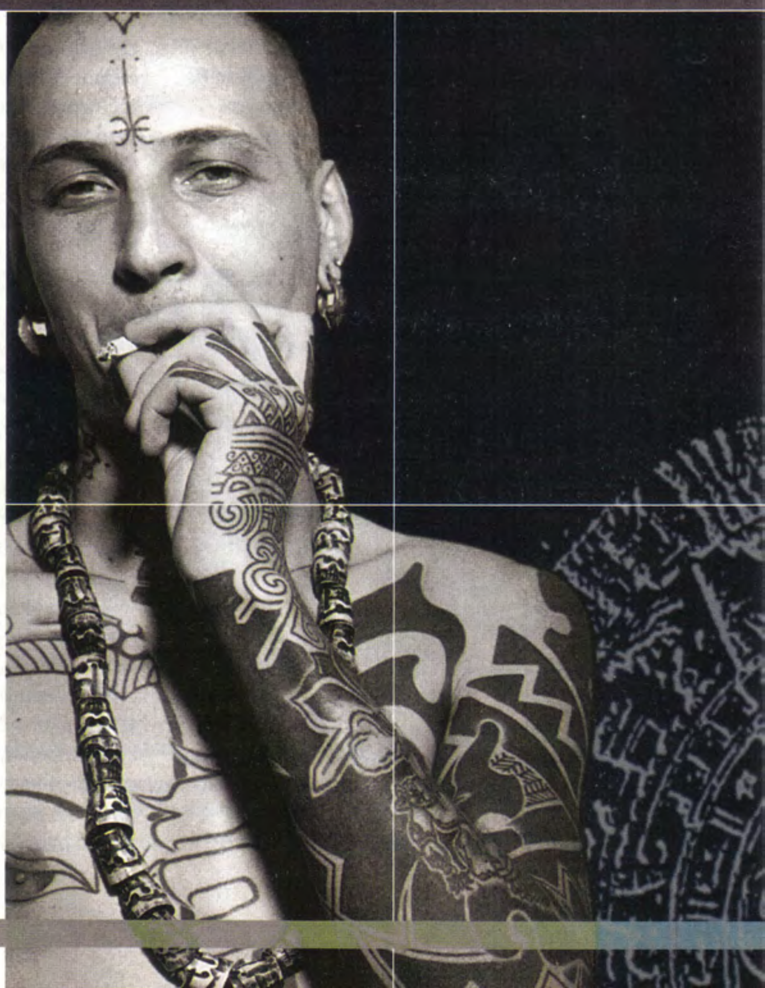
Βέβαια οι διαφορές του νέου λειτουργικού δεν περιορίζονται μόνο σε αυτά που φαίνονται. Αν ήταν έτσι, δεν θα υπήρχε λόγος να προχωρήσουμε στην αναβάθμιση. Στην πραγματικότητα έχουν αλλάξει αρκετά πράγματα, τα οποία συμβάλλουν στην ομαλότερη και ταχύτερη λειτουργία του συστήματος. Ομως επειδή τις περισσότερες από αυτές τις αλλαγές τις είχαμε ήδη δει μέσω της Service Release 1 των Windows 95 b και από τον Internet Explorer 4.0, δεν είναι λίγοι εκείνοι που αποκαλούν κοροϊδευτικά τα Windows 98, Windows 95 Service Release 98. Η βασικότερη πάντως εμφανής αλλαγή είναι η ενσωμάτωση και η ενοποίηση του Internet Explorer με τον Explorer των Windows. Η ενσωμάτωση αυτή δεν είναι τόσο σημαντική από τεχνολογικής άποψης, δείχνει όμως την τάση για την ενοποίηση του περιβάλλοντος που βλέπουμε στις ιστοσελίδες με αυτό του προσωπικού υπολογιστή μας, καθώς και τη συνεχή ανοδική πορεία του Διαδικτύου.

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σας αφήσουμε. Αν δεν έχετε υπομονή, μπορείτε να ανατρέξετε σε προηγούμενα τεύχη του "PC Master", όπου έχει γίνει παρουσίαση του λειτουργικού. Εμείς πάντως τον επόμενο μήνα θα επανέλθουμε δριμύτεροι με τα πρώτα μαθήματα χρήσης των Windows 98.



Το πρόγραμμα "καλωσορίσματος" των Windows 98.

AUDIO & INTERNET

Ηχος υψηλής πιστότητας!

Αν νομίζετε ότι το ραδιόφωνο είναι το μόνο μέσο που μεταδίδει μουσική, μάλλον πρέπει να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας, αφού και το Internet μεταφέρει σήμερα ραδιοφωνικό σήμα, βέβαια όχι μέσω των ερτζιανών κυμάτων αλλά μέσω των τηλεφωνικών καλωδίων!

Του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@iworld.gr

Η αλήθεια είναι ότι τα πρώτα χρόνια της πρόσβασης στο Internet με τη χρήση γραφικών, δηλαδή εκεί γύρω στις αρχές της δεκαετίας που σε λίγο τελειώνει, όλοι ήταν κάτι παραπάνω από ενθουσιασμένοι με την καινούρια μορφή του μέσου, τις έγχρωμες εικόνες, τις περίεργες γραμματοσειρές και την Java λίγο αργότερα. Πολύ γρήγορα, όμως, ο κόσμος κουράστηκε και περάσαμε σε καινούριες τεχνικές σχεδίασης των δικτυακών σελίδων με πιο πολύπλοκες εφαρμογές Java και animated gifs. Η γκρίνια όμως συνεχίστηκε, αφού και πάλι ήταν οφθαλμοφανές ότι κάτι έλειπε από τον Web, κάτι που διέθετε σε περίσσεια η τηλεόραση. Αυτό το κάτι ήταν η κινούμενη εικόνα και ο ήχος, αφού όλοι εμείς οι "καλομαθημένοι" δεν μπορούσαμε να έχουμε ένα καινούριο μέσο περισσότερο στατικό από ό,τι τα παλιά.



Το site της Real (www.real.com), η οποία ξεκινώντας πρώτη την ιστορία του RealAudio κατάφερε να ηγηθεί του χώρου.

Ετσι, σε ό,τι αφορά τον ήχο, δόθηκε η δυνατότητα στο χρήστη να δημιουργήσει ήχο με τη βοήθεια προσωπικού υπολογιστή. Καταρχήν του προσφέρθηκαν κάρτα ήχου και μικρόφωνο. Στη συνέχεια βέβαια και καθώς οι απαιτήσεις αυξάνονταν το ενδιαφέρον στράφηκε σε καλύτερες κάρτες, πιο αξιόπιστα μικρόφωνα, μείκτες και άλλα "καλούδια". Επιπλέον κατέστη δυνατή η μετάδοση ήχου και μέσω Internet, συνδέοντας όμως κάποιο PC μόνιμα στο Δίκτυο με κάποιον Streaming Audio Server (δεν είναι του παρόντος να αναλύσουμε το θέμα αυτό, μην ανησυχείτε...).

Η ποιότητα του ήχου τώρα, μπορεί να ελεγχθεί κατά την αναπαραγωγή του με διάφορους τρόπους. Καλύτερης ποιότητας ήχος βέβαια σημαίνει πάντα μεγαλύτερα μεγέθη αρχείου και μεγαλύτερα μεγέθη συνεπάγονται περισσότερο χώρο στο δίσκο. Προκειμένου να γίνει κατανοητή η τάξη μεγέθους, αρκεί να πούμε ότι ένα λεπτό ήχου με ποιότητα ισοδύναμη αυτής του CD χρειάζεται 10MB αποθηκευτικού χώρου, ενώ αν πρόκειται για ραδιοφωνικό ήχο τύπου AM (μεσαία κύματα) αρκεί 1MB ανά λεπτό.

Τα αρχεία τύπου WAV αποτελούν ένα standard για τα Windows και επιτρέπουν την εγγραφή οποιουδήποτε είδους ήχου με μονοφωνικό ή στερεοφωνικό τρόπο. Το κύριο μειονέκτημά τους εντοπίζεται στο ότι καταλαμβάνουν πολύ χώρο. Ενα τυπικό αρχείο ενός λεπτού χρειάζεται κατά τη μεταφορά το λιγότερο 600KB και μπορεί πολύ εύκολα να "καταβροχθίσει" το bandwidth μιας dial-up σύνδεσης. Μια εναλλακτική λύση με αρκετά μικρότερα αρχεία είναι η τεχνολογία MIDI, αλλά εδώ το πρόβλημα έγκειται στο ότι δεν μπορούμε να ενσωματώσουμε συμβατικά όργανα ή φωνητικά στον ήχο, αφού ένα αρχείο MIDI είναι ουσιαστικά μια σειρά από εντολές προς το synthesizer της κάρτας ήχου. Αντίθετα τα αρχεία AIFF και AU, τα οποία προέρχονται από τον Macintosh και είναι αρκετά δημοφιλή σε πλατφόρμες Unix, μοιάζουν ως προς τον τρόπο κατασκευής τους με τα WAV, συνήθως όμως αυτοί που διαθέτουν PC δυσκολεύονται να τα αναπαραγάγουν. Εκτός από τα προαναφερόμενα formats, τώρα τελευταία έχει αρχίσει να γίνεται πολύ δημοφιλές και ένα άλλο που ονομάζεται MPEG (Moving Picture Experts Group) Layer-3, η συμπίεση του οποίου δεν βασίζεται στην ελάττωση του "sampling rate" σε τιμές μικρότερες των 44KHz (ποιότητα CD) αλλά στην αδυναμία της ανθρώπινης ακοής να αντιληφθεί ήχους σε συχνότητες έξω από συγκεκριμένο εύρος (για το MP3 διαβάστε το κείμενο για το Diamond Rio PMP300 στη στήλη "Digital Home" αυτού του τεύχους).

Ασχετα πάντως με το ποιον τύπο κωδικοποίησης θα επιλέξουμε, είναι φανερό από τα προαναφερόμενα ότι, αν θέλουμε να ακούσουμε τέτοιου είδους αρχείο, θα πρέπει να το κατεβάσουμε στο PC μας και μετά με κάποιο πρόγραμμα (τα πιο δημοφιλή είναι το CoolEdit και το SoundForge) να το αναπαραγάγουμε. Αυτός ο τρόπος μάς περιορίζει εξ ορισμού σε μικρής διάρκειας αρχεία, αφού είναι γνωστό ότι η πλειονότητα των netizens μπαίνουν στο Δίκτυο μέσω dial-up συνδέσεων χαμηλής ταχύτητας. Τον τελευταίο αυτό περιορισμό όμως ήρθε να εξαλείψει η τεχνολογία Streaming Audio, η οποία επιτρέπει στον καθένα να ακούει ένα αρχείο ήχου τη στιγμή που κατεβαίνει στον υπολογιστή του, χωρίς να χρειάζεται η εξ ολοκλήρου αποθήκευσή του στον τοπικό δίσκο. Με αυτόν τον τρόπο γίνεται φανερό ότι δεν είναι απαραίτητο το εν λόγω αρχείο να έχει αρχή και τέλος. Μπορεί να αποτελεί, για παράδειγμα, μέρος προγράμματος κάποιου ραδιοσταθμού, ο οποίος εκπέμπει ζωντανά όση ώρα είμαστε συνδεμένοι με τον server του σταθμού.

Ας δούμε, λοιπόν, μερικά από τα πιο σημαντικά προγράμματα αναπαραγωγής audio περιεχομένου στον Web.

BEATNIK AUDIO

www.headspace.com/beatnik/

Το Beatnik της Headspace, αν και μπορεί να διαβάσει μερικά από τα πιο γνωστά είδη αρχείων ήχου όπως MIDI, MOD, WAV, AIFF, AU, έχει δημιουργηθεί -κατά κύριο λόγο- για την ανάγνωση αρχείων RMF (Rich Music Format). Τα τελευταία αποτελούν μια εξέλιξη των MIDI, αφού

διαθέτουν δύο επιπλέον πλεονεκτήματα. Το πρώτο αφορά στο ότι μπορούν να κρατήσουν κωδικοποιημένο το όνομα του συνθέτη και με αυτόν τον τρόπο να προστατεύσουν τα πνευματικά δικαιώματά του, κάτι πολύ σημαντικό μέσα στο χάος του Δικτύου όπου ο καθένας μπορεί να βαφτίσει τον εαυτό του δημιουργό και να αντιγράψει με την ησυχία του συνθέσεις άλλων. Το δεύτερο αφορά στο ότι παρ' όλο που η ποιότητα του ήχου παραμένει σε υψηλά επίπεδα (16 bit stereo 44,1K) το μέγεθος των αρχείων RMF είναι μικρότερο από αυτό των MIDI.

CRESCENDO AUDIO

www.liveupdate.com/

Το Crescendo είναι ένα plug-in για το Netscape ή αντίστοιχα ένα ActiveX Control για τον Internet Explorer, το οποίο έχει τη δυνατότητα να παίζει αρχεία MIDI (Musical Instrument Digital Interface) στο υπόβαθρο όσο εμείς κάνουμε surfing στον Web. Στην πραγματικότητα τα αρχεία αυτά δεν είναι αρχεία ήχου αλλά ένα σετ από εντολές που μεταφέρονται στον υπολογιστή που τις ζήτησε και αφορούν στη μουσική που πρέπει να παίξει κάθε μουσικό όργανο. Το Crescendo ανήκει στην κατηγορία των Streaming Audio προγραμμάτων και διατίθεται δωρεάν, σε αντίθεση με το Crescendo Plus, το οποίο είναι εμπορικό πακέτο που επιτρέπει τη μετάδοση των δικών μας MIDI αρχείων μέσω κάποιου server.

MIDPLUG

www.cyber-bp.or.jp/yamaha/midplug/index_e.html

Το MIDPLUG έρχεται σε μορφή plug-in για το Netscape ή ActiveX control για τον Internet Explorer και υπόσχεται να "ντύσει" τις Web σελίδες με υψηλής ποιότητας μουσική. Κατασκευάστρια εταιρία είναι η ιαπωνική Yamaha, η οποία παρέχει σε trial έκδοση τον S-YG20 tone generator, ο οποίος σε συνδυασμό με το MIDPLUG θα αναλάβει να μετατρέψει τις εντολές που θα δέχεται (μέσω MIDI αρχείων) σε υψηλής ποιότητας μουσική. Το περιβάλλον του player μοιάζει με αυτό του Crescendo.

NET TOOB

www.duplexx.com/dl_nt.html

Το Net Toob είναι ένα ακόμα πρόγραμμα που επιτρέπει την αναπαραγωγή streaming MPEG δεδομένων, λειτουργεί με όλα τα γνωστά προγράμματα πλοήγησης και μπορεί να διαβάσει σχεδόν όλα τα formats για ήχο (AVI, MOV, QuickTime και QuickTimeVR, Autodesk FLC και FLI, WAV, MIDI). Η πρώτη έκδοση του προγράμματος ήρθε το 1995, ενώ το 1996 ανακηρύχτηκε από το "Wired" ως η δεύτερη πιο δημοφιλής winsock εφαρμογή για τον Web.

REAL PLAYER

www.real.com

Το 1995, μια εταιρία με το όνομα Progressive Networks (σήμερα έχει μετονομαστεί σε RealNetworks) παρουσίασε ένα πρόγραμμα το οποίο είχε τη δυνατότητα να μεταδίδει ήχο μέσα από το Δίκτυο σε πραγματικό χρόνο. Η σύλληψη της ιδέας ήταν πολύ απλή όπως όλες οι μεγάλες εφευρέσεις του αιώνα μας και η υλοποίησή της οδήγησε στο RealAudio 1.0. Το πρόγραμμα ήταν διαθέσιμο για τον καθένα και με τη βοήθεια ενός απλού 14,4Kbps modem ήταν δυνατή η αναπαραγωγή ήχου όπως και στο ραδιόφωνο. Βέβαια, η ποιότητα ήταν πολύ κάτω του μετρίου για κάποιον που είχε συνηθίσει σε στερεοφωνικές μεταδόσεις, αλλά αυτό δεν είχε και μεγάλη σημασία για τους περισσότερο διορατικούς, αφού η αρχή είχε γίνει και από το "ζωντανό" πια Internet μπορούσαν να πάρουν "ζωή" όλες οι σελίδες που υπήρχαν στον Web. Οι εξελίξεις από εκεί και μετά ήταν ραγδαίες και η μια έκδοση του RealAudio διαδεχόταν την άλλη, ενώ παράλληλα υπήρχαν σκέψεις για τη μεταφορά εικόνας, κάτι που οδήγησε στο γνωστό RealVideo. Τα τελευταία τέσσερα χρόνια άνω των 50 εκατομμυρίων RealPlayers έχουν κατέβει από την εν λόγω εταιρία, χωρίς σε αυτό το νούμερο να συνυπολογίζουμε τα τοπικά mirror sites που συνήθως προτιμούν οι netsurfers. Σήμερα τα δύο προϊόντα έχουν ενσωματωθεί στον RealPlayer 5.0, ο οποίος διατίθεται δωρεάν, ενώ υπάρχει και η εμπορική έκδοση που ονομάζεται RealPlayer Plus 5.0.

TRUESPEECH

www.dspg.com

Η εταιρία DSP που δημιούργησε το Truespeech είχε ως σκοπό εξαρχής την υλοποίηση ισχυρών αλγορίθμων συμπίεσης της φωνής. Σήμερα, μετά και τις τελευταίες εκδόσεις του προγράμματος, η συμπίεση ενός τέτοιου αρχείου μπορεί να οδηγήσει σε μεγέθη μέχρι και 40 φορές μικρότερα από το αρχικό. Η συνεργασία της DSP με άλλες μεγάλες εταιρίες του χώρου των υπολογιστών (Microsoft, AT&T, NEC, Intel, U.S. Robotics) ήταν αναμενόμενη, αφού το Truespeech -ύστερα από πολλές δόκιμες και άλλων προγραμμάτων- κρίθηκε ως η πλέον κατάλληλη κωδικοποίηση της φωνής και υιοθετήθηκε από την ITU (International Telecommunication Union) ως μέρος του standard H.324 για βιντεοδιασκέψεις (videoconferencing) σε δίκτυα όπως το Internet.

Δοκιμάστε, λοιπόν, όποιο πρόγραμμα από τα ανωτέρω σας ταιριάζει καλύτερα και ακούστε στον υπολογιστή σας κρυστάλλινο ραδιοφωνικό ήχο, ενώ... εργάζεστε πυρετωδώς, πάνω στη λύση του τελευταίου παιχνιδιού που μόλις αποκτήσατε... PC



Ενας από τους αρκετούς ελληνικούς ραδιοφωνικούς σταθμούς που προσφέρουν το πρόγραμμά τους ζωντανά στο Διαδίκτυο μέσω RealAudio. Πρόκειται για τον Radio Gold 105 του Νίκου Μαστοράκη (www.radiogold.gr).

Η ΓΛΩΣΣΑ HTML

Φτιάξτε τη δική σας σελίδα στο Internet

Συνεχίζοντας αυτό το μήνα την περιήγησή μας στη γλώσσα HTML και στο πώς μπορούμε να φτιάξουμε ένα Web site, θα παρουσιάσουμε τις λίστες, τους πίνακες, τα frames και, τέλος, τα image maps.

Του Δημήτρη Γιαννίτσαρου
dimgian@01p.gr

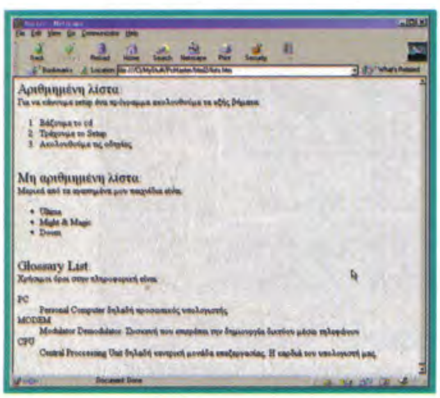
ΟΙ ΛΙΣΤΕΣ

Ξεκινάμε με τις λίστες (lists), οι οποίες μπορεί να είναι τριών ειδών: αριθμητικές ή μη και γλωσσάρια (επεξηγηματικές - definition lists).

Οι αριθμητικές λίστες ξεκινάνε από κάποιον αριθμό και αυξάνουν κάθε φορά κατά ένα. Βρίσκονται μεταξύ του διπλού tag <OL> (ordered list). Για να δηλώσουμε την αρχή κάποιας νέας γραμμής, χρησιμοποιούμε το μονό tag <LI> (list item).

Οι μη αριθμητικές λίστες έχουν την ίδια ακριβώς δομή, αλλά το διπλό tag είναι το <UL> (unordered list). Απλώς αντί για αριθμό στην αρχή κάθε γραμμής εμφανίζεται κάποιο σύμβολο (bullet - κύκλος, τετράγωνο κ.λπ.).

Τέλος, τα γλωσσάρια, τα οποία -όπως υποδηλώνει το όνομά τους- χρησιμοποιούνται για να κατασκευάσουμε καταλόγους με επεξηγήσεις για κάποια ονόματα, έχουν λίγο διαφορετική δομή. Ετσι, έχουμε το διπλό tag <DL> (definition list), το οποίο δηλώνει την αρχή και το τέλος της λίστας. Με το μονό tag <DT> (definition term) δηλώνουμε έναν τίτλο, ενώ με το <DD> (definition description) την εξήγησή του. Γενικά δεν είναι πολύ διαδεδομένη η χρήση τους.



Οι λίστες.

Ας δούμε τώρα ένα παράδειγμα που να χρησιμοποιεί τις λίστες:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Λίστες </TITLE>
</HEAD>
<BODY BACKGROUND="bg.jpg">

<FONT SIZE=5>
Αριθμημένη λίστα: <BR>
</FONT>

Για να κάνουμε setup ένα πρόγραμμα ακολουθούμε τα εξής βήματα:
<OL>
<LI> Βάζουμε το cd
<LI> Τρέχουμε το Setup
<LI> Ακολουθούμε τις οδηγίες
</OL>
<BR>

<FONT SIZE=5>
Μη αριθμημένη λίστα: <BR>
</FONT>
Μερικά από τα αγαπημένα μου παιχνίδια είναι:
<UL>
<LI> Ultima
<LI> Might & Magic
<LI> Doom
</UL>
<BR>
<FONT SIZE=5>
Glossary List: <BR>
</FONT>
Χρήσιμοι όροι στην Πληροφορική είναι:
<DL>
<DT> PC
<DD> Personal Computer δηλαδή προσωπικός
  υπολογιστής
<DT> MODEM
<DD> Modulator Demodulator. Συσκευή που
  επιτρέπει τη δημιουργία δικτύου μέσω
  τηλεφώνου
<DT> CPU
<DD> Central Processing Unit δηλαδή
  κεντρική μονάδα επεξεργασίας.
Η "καρδιά" του υπολογιστή μας.
</DL>
</BODY>
</HTML>
```

Τα tags που δηλώνουν την αρχή μιας λίστας (OL, UL) παίρνουν και την παράμετρο TYPE, η οποία δηλώνει τι σύμβολο θα εμφανίζεται στην αρχή της γραμμής. Οι δυνατές τιμές είναι disk, circle, square για τα UL και A, a (κεφαλαία - μικρά λατινικά γράμματα), I, i (κεφαλαίοι - μικροί λατινικοί αριθμοί) για τα OL. Οι αριθμημένες λίστες έχουν και την παράμετρο START, που δηλώνει το νούμερο από το οποίο θα ξεκινά η μέτρηση. Επίσης μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε συνδυασμούς των λιστών. Ακολουθεί ένα απλό παράδειγμα:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Συνδυασμένες λίστες </TITLE>
</HEAD>
<BODY BACKGROUND="bg.jpg">

<FONT SIZE=5>
Συνδυασμός λιστών: <BR>
</FONT>
Μερικά συνηθισμένα προβλήματα και πώς τα
  αντιμετωπίζουμε:
<UL TYPE=square>
<LI> Ο δίσκος δουλεύει πολύ αργά
<OL TYPE="A">
<LI> Πηγαίνουμε στο
  Start/Programs/Accessories/System Tools
<LI> Τρέχουμε το Disk Defragmenter
</OL>
<BR>
<LI> Σβήσαμε κάποιο αρχείο κατά λάθος
<OL TYPE="I">
<LI> Ανοίγουμε το Recycle bin από το Desktop
<LI> Επιλέγουμε το αρχείο
<LI> Από το menu file διαλέγουμε Restore
</OL>
</UL>
</BODY>
</HTML>
```

ΟΙ ΠΙΝΑΚΕΣ

Οι πίνακες μπορούν να έχουν πολλές χρήσεις. Εκτός από το να αναπαριστούν αληθινούς πίνακες, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να στοιχίσουν κείμενο, να πλαισιώσουν εικόνες, να τονίσουν κάποια σημεία κ.ά.

Ενας πίνακας ορίζεται με το διπλό tag <TABLE> και παραμέτρους το BORDER, το οποίο δηλώνει αν θα υπάρχει πλαίσιο ή όχι, το ALIGN (left, center, right), το BGCOLOR, το BACKGROUND και το BORDERCOLOR. Η τιμή του BORDER δηλώνει το πάχος του πλαισίου, ενώ αν αυτή δηλωθεί μηδέν ή παραλειφθεί, δεν έχουμε πλαίσιο. Υπενθυμίζουμε ότι για τα χρώματα οι τιμές είναι της μορφής #RRGGBB, όπου από τα βασικά χρώματα κόκκινο, πράσινο, μπλε κατασκευάζουμε όποιο χρώμα θέλουμε. Η παράμετρος CELLPADDING ορίζει πόσα pixels θα υπάρχουν ανάμεσα στο πλαίσιο του cell και τα περιεχόμενά του.

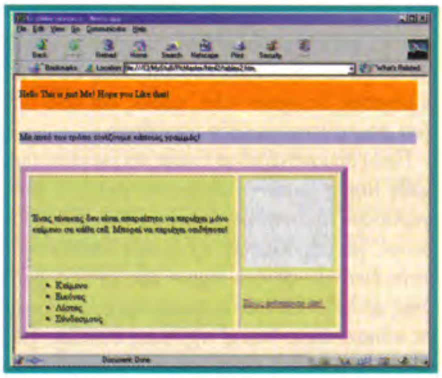
Το tag CAPTION χρησιμοποιείται για τον τίτλο του πίνακα και έχει ως παράμετρο το γνωστό ALIGN με τιμές TOP και BOTTOM, για να εμφανίζεται ο τίτλος του πίνακα από πάνω ή από κάτω αντίστοιχα.

Για τα ίδια τα δεδομένα υπάρχουν τρία tags: το <TR> (table row) δηλώνει μια καινούρια γραμμή, το <TH> (table header) ορίζει επικεφαλίδα, αν και το μόνο που κάνει είναι ότι χρησιμοποιεί bold γραμματοσειρά. Οι παράμετροι που υποστηρίζει είναι οι: ALIGN (με τιμές LEFT, RIGHT, CENTER), COLSPAN και ROWSPAN, οι οποίες δηλώνουν πόσες στήλες ή γραμμές θα καταλαμβάνει ένα cell και, τέλος, η NOWRAP, με την οποία απαγορεύουμε την αναδίπλωση κειμένου. Τέλος, το tag <TD> (table data) προσθέτει μία στήλη στον πίνακα και έχει τις ίδιες παραμέτρους με το <TH>.

Και τα τρία αυτά tags έχουν τις παραμέτρους BACKGROUND, BGCOLOR, BORDERCOLOR. Οπως είναι φυσικό, αν δηλώσουμε BGCOLOR στο TABLE, θα ισχύει σε όλο τον πίνακα. Αν όμως σε κάποιο TR ξαναδηλώσουμε BGCOLOR, τότε η συγκεκριμένη σειρά θα έχει άλλο χρώμα, ενώ τέλος μπορούμε να δηλώσουμε και για ένα κελί (cell) κάποιο ξεχωριστό χρώμα.



Πίνακες διάφορων ειδών.



Χρησιμοποιώντας τους πίνακες με περίεργο τρόπο.

Το παράδειγμα που ακολουθεί έχει τρεις πίνακες:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Πίνακες</TITLE>
</HEAD>
<BODY BACKGROUND="bg.jpg">

<TABLE BORDER>
<CAPTION> Απλός Πίνακας </CAPTION>
<TR> <TH>
<TH> A
<TH> B
<TH> C
</TR>
<TR> <TH> EAST
<TD> 1539678
<TD> 672
<TD> 190
<TR>
<TR> <TH> WEST
<TD> 978
<TD> 238564
<TD> 092
<TR>
</TABLE>
<BR><BR>

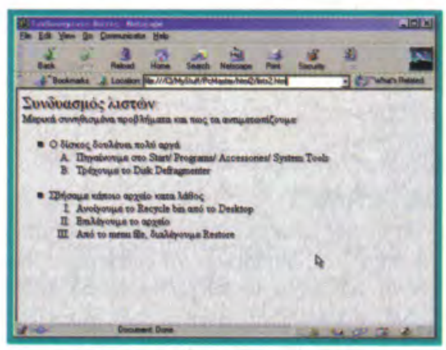
<TABLE BORDER=10 ALIGN=center
  BGCOLOR=#FFFF00
  BORDERCOLOR=#FF0000 >
<CAPTION> O ίδιος πίνακας με διαφορετικές
  παραμέτρους</CAPTION>
<TR> <TH>
<TH> A
<TH> B
<TH> C
</TR>
<TR> <TH> NORTH
<TD> 345
<TD> 124
<TD> 957
<TR>
<TR BGCOLOR=#00FF00> <TH> EAST
<TD ALIGN=center > 1539678
<TD ALIGN=center> 672
<TD ALIGN=center> 190
<TR>
<TR> <TH> WEST
<TD ALIGN=center BGCOLOR=#FF00FF> 978
<TD ALIGN=center BGCOLOR=#00FFFF>
  238564
<TD ALIGN=center BGCOLOR=#0000FF> 092
<TR>
</TABLE>
<BR><BR><BR><BR>

<DIV ALIGN=right>
Εδώ χρησιμοποιούμε έναν πίνακα χωρίς
  πλαίσιο, για να στοιχίσουμε κάποια
  δεδομένα
</DIV>

<TABLE ALIGN=right CELLPADDING=5>
<TR ALIGN=center>
<TD> Δημήτρης
<TD> Κωνσταντίνος
<TD> Αννα
<TR>
<TR ALIGN=center>
<TD> Βαγγέλης
<TD> Μαρία
<TD> Μάριος
<TR>
</TABLE>

</BODY>
</HTML>
```

Με τους πίνακες μπορούμε να κάνουμε πολλά, αρκεί να έχουμε φαντασία. Ας δούμε άλλο ένα παράδειγμα, στο οποίο δημιουργούμε περίεργους πίνακες. Χρησιμοποιούμε μερικές ακόμα παραμέτρους όπως οι HEIGHT, WIDTH που δηλώνουν το ύψος και το πλάτος των κελιών καθώς και την CELLSPACING=n, όπου n είναι ο αριθμός των pixels που θα απέχουν τα κελιά μεταξύ τους. Οι δύο πρώτοι πίνακες που θα δημιουργήσουμε έχουν μόνο μία γραμμή και ένα cell και σκοπός τους είναι να τονίσουν το κείμενο. Γι' αυτό έχου-



Ενας συνδυασμός λιστών.

με ορίσει το WIDTH=100%, ώστε να καταλαμβάνει ολόκληρη την γραμμή. Ο τρίτος πίνακας έχει διαφορετικά δεδομένα σε κάθε cell.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Κι άλλοι πίνακες </TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#FFEBCD">

<TABLE CELLSPACING=0 BORDER=0
  WIDTH="100%">
<TR BGCOLOR="#FF9600">
<TD HEIGHT=50>Hello This is just Me! Hope
  you Like that!
</TR>
</TABLE>
<BR><BR>

<TABLE CELLSPACING=0 BORDER=0
  WIDTH="100%">
<TR BGCOLOR="#AAAAFF">
<TD> Με αυτό τον τρόπο τονίζουμε κάποιες
  γραμμές!
</TR>
</TABLE>
<BR><BR>

<TABLE BORDER=10 BGCOLOR="#DDDD96"
  BORDERCOLOR="#FF00FF"
  CELLSPACING=7 CELLPADDING=5>
<TR>
<TD> Ενας πίνακας δεν είναι απαραίτητο να
  περιέχει μόνο <BR> κείμενο σε κάθε cell.
  Μπορεί να περιέχει οτιδήποτε!
<TD> <IMG SRC="bg.jpg" WIDTH=150>
</TR>
<TR>
<TD>
<UL>
<LI> Κείμενο
<LI> Εικόνες
<LI> Λίστες
<LI>Συνδέσμους
</UL>
<TD> <A
  HREF="http://not.existant.com">Προς
  ανύπαρκτο site! </A>
</TR>
</TABLE>

</BODY>
</HTML>
```

TA FRAMES

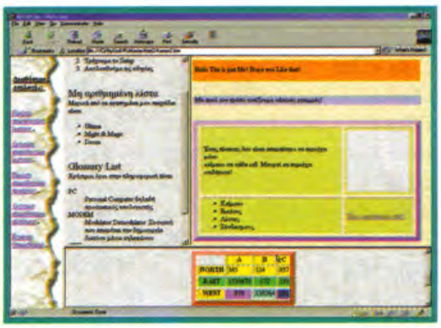
Τα frames είναι μια πολύ χρήσιμη δυνατότητα της HTML. Μπορούμε να χωρίσουμε την οθόνη σε δύο ή περισσότερα παράθυρα. Κάθε παράθυρο (frame) δείχνει το δικό του HTML αρχείο. Ομως τα παράθυρα δεν είναι ανεξάρτητα μεταξύ τους και το γιατί γίνεται ξεκάθαρο εξηγώντας πώς φτιάχνουμε frames. Πρέπει λοιπόν να φτιάξουμε ένα HTML αρχείο, το οποίο θα ορίζει τα παράθυρα, δηλαδή πόσα θα είναι, τι μέγεθος θα έχουν κ.λπ., καθώς και ποιο αρχείο φορτώνεται σε κάθε παράθυρο.

Πολύ σημαντικό είναι επίσης να ονομάσουμε κάθε frame, ώστε να μπορούμε μετά να αναφερθούμε σε αυτό με το όνομά του. Ετσι μπορούμε, για παράδειγμα, να έχουμε κάποια ονόματα εικόνων σε ένα frame και, όταν ο χρήστης επιλέξει κάποιο, η εικόνα να εμφανίζεται σε κάποιο άλλο frame της ίδιας σελίδας. Επίσης είναι συνήθης τακτική να κατασκευάζονται σελίδες με δύο frames, όπου στο ένα υπάρχει το menu με τις διαθέσιμες επιλογές, ενώ στο δεύτερο εμφανίζονται τα περιεχόμενα κάθε επιλογής.

Το βασικό tag για τα frames είναι το FRAMESET. Μάλιστα στη σελίδα που θα ορίσουμε τα frames, το FRAMESET παίρνει τη θέση του BODY. Οι βασικές παράμετροι που παίρνει είναι COLS και ROWS.

Οι τιμές τους ορίζουν πόσα παράθυρα θα έχουμε και το μέγεθός τους. Αν, για παράδειγμα, γράψουμε <FRAMESET ROWS="30%,70%">, χωρίζουμε την οθόνη σε δύο οριζόντια μέρη (με μεγέθη 30% και 70% αντίστοιχα). Εκτός από ποσοστό μπορούμε να ορίσουμε και τα pixels ή και ένα σκέτο * που δηλώνει όλο τον υπόλοιπο χώρο. Αν βάλουμε COLS= "*,*,*,*", θα έχουμε τέσσερα παράθυρα με ίδιο πλάτος το καθένα. Η BORDER=n ορίζει το πάχος του πλαισίου σε n pixels.

Με το μονό tag FRAME ορίζουμε παραμέτρους για κάθε παράθυρο. Η παράμετρος SRC καθορίζει το URL που θα δείχνει το παράθυρο. Η FRAMEBORDER=YES/NO ορίζει αν θα υπάρχει πλαίσιο, ενώ η BORDERCOLOR το χρώμα του πλαισίου. Με την NORESIZE απαγορεύουμε την αλλαγή του μεγέθους και με τη SCROLLING=AUTO/YES/NO καθορίζουμε αν θα υπάρχει scrolling bar στο παράθυρο. Το YES σημαίνει ότι θα εμφανίζεται η μπάρα, ασχέτως αν είναι απαραίτητη, ενώ το AUTO σημαίνει ότι η μπάρα εμφανίζεται on demand. Τέλος, με το NAME δίνουμε ένα όνομα στο παράθυρο.



Το αριστερό frame χρησιμεύει ως menu.



Τρία παράθυρα σε αυτή την εικόνα.

Με τον ακόλουθο κώδικα δημιουργούμε τρία παράθυρα.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Frames </TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET ROWS="30%,70%">
<FRAMESET COLS="200,*">
<FRAME SRC="lists.htm">
<FRAME SRC="lists2.htm">
</FRAMESET>
<FRAMESET>
<FRAME SRC="tables.htm"
</FRAMESET>
</FRAMESET>
</HTML>
```

Εδώ ορίσαμε λοιπόν ότι η σελίδα θα χωρίζεται σε δύο μεγάλα οριζόντια παράθυρα. Αυτό γίνεται με το FRAMESET, που αρχίζει στην πρώτη γραμμή και κλείνει στην τελευταία. Ορίσαμε δύο frames σε διάταξη ROW (σειρές), με το πρώτο (αυτό που εμφανίζεται πάνω) να καταλαμβάνει το 30% της οθόνης και το δεύτερο (κάτω) το 70%. Αν δεν θέλαμε άλλα χωρίσματα, θα γράφαμε απλώς τα δύο FRAME tags. Επειδή όμως θέλουμε να έχουμε κι άλλα frames, ορίζουμε δύο ακόμα FRAMESETS, ένα για κάθε οριζόντιο παράθυρο. Το πρώτο ορίζει τα δύο νέα παράθυρα, αυτή τη φορά σε διάταξη στηλών και με μεγέθη 200 pixels για το πρώτο και τον υπόλοιπο χώρο για το δεύτερο. Το κάτω παράθυρο δεν χωρίστηκε άλλο. Ανάμεσα σε κάθε FRAMESET χρησιμοποιήσαμε το tag FRAME, για να ορίσουμε το περιεχόμενο κάθε παραθύρου.

Θα φτιάξουμε τώρα μία σελίδα με δύο frames, ένα menu αριστερά και τα αποτελέσματα της επιλογής του χρήστη δεξιά. Εδώ θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε την παράμετρο NAME, για να ξέρουμε σε ποιο παράθυρο αναφερόμαστε. Θα πρέπει να δημιουργήσουμε πρώτα το HTML αρχείο που θα ορίζει τα δύο παράθυρα. Ο κώδικας είναι:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> MenuPage </TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET COLS="135,*" BORDER=0>
```

```
<FRAME SRC="framenu.htm" NAME="menu"
  SCROLLING=NO>
<FRAME SRC="frablank.htm" NAME="main"
  SCROLLING=AUTO>
</FRAMESET>
</HTML>
```

Ορίσαμε δύο frames με 135 pixels πλάτος το πρώτο, ενώ το δεύτερο καταλαμβάνει την υπόλοιπη οθόνη. Επίσης, θέσαμε BORDER=0 για να μην υπάρχει πλαίσιο και καθορίσαμε τη συμπεριφορά των παραθύρων ως προς τις scrollbars. Το σημαντικό είναι ότι ονομάσαμε κάθε παράθυρο, για να μπορούμε να τα ξεχωρίσουμε (αν και στην πραγματικότητα μόνο το main χρειάζεται). Οι δύο σελίδες που πρέπει να φτιάξουμε είναι η frablank.htm, που βασικά είναι μια κενή σελίδα, και η framenu.htm, που θα πάει στο αριστερό frame και θα περιέχει το menu. Η frablank:

```
<HTML> <HEAD>
<TITLE> Blank </TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR=#FAF0E6>
<BR><BR><BR><BR><BR><BR>
<FONT COLOR=#A52A2A SIZE=6>
<CENTER>Επιλέξτε κάτι από το menu! </CENTER>
</FONT>
</BODY>
</HTML>
```

Δεν έχει κάτι το ιδιαίτερο. Ενα χρώμα για background και μία προτροπή προς το χρήστη να επιλέξει κάτι. Το menu έχει ως εξής:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Blank </TITLE>
</HEAD>
<BODY BACKGROUND="bg2.jpg">

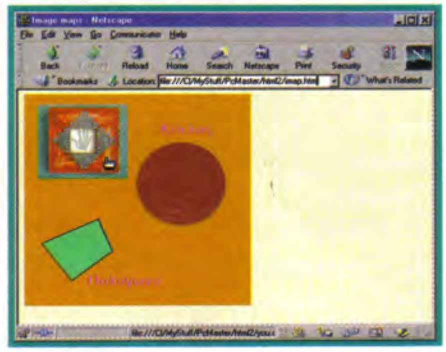
<BR><BR>
<FONT SIZE=4>
<U><B> Διαθέσιμες<BR>επιλογές: <B><U>
</FONT>
<BR><BR><BR>
<H4>
<A HREF="lists.htm" TARGET="main">Πρώτο
  παράδειγμα λιστών</A>
<BR><BR>
<A HREF="lists2.htm" TARGET="main">Δεύτερο
  παράδειγμα λιστών</A>
<BR><BR>
<A HREF="tables.htm" TARGET="main">Πρώτο
  παράδειγμα πινάκων</A>
<BR><BR>
<A HREF="tables2.htm" TARGET="main">Δεύτερο
  παράδειγμα πινάκων</A>
<BR><BR>
<A HREF="frames.htm" TARGET="main">Frames
  (παράθυρα)</A>
</H4>
</BODY>
</HTML>
```

Οι διαθέσιμες επιλογές είναι πέντε και είναι οι σελίδες που έχουμε φτιάξει μέχρι τώρα. Το σημαντικό εδώ είναι η παράμετρος TARGET, η οποία καθορίζει σε ποιο παράθυρο θα εμφανιστεί η σελίδα που επιλέξαμε.

ΤΑ IMAGE MAPS

Τα Image maps αποτελούν έναν πολύ όμορφο και εντυπωσιακό τρόπο για να δημιουργήσετε ένα menu με links. Στην ουσία πρόκειται για εικόνες στις οποίες έχουμε ορίσει ότι κάποιες περιοχές τους είναι σύνδεσμοι που οδηγούν σε άλλες σελίδες. Ετσι, μπορούμε να έχουμε ένα χάρτη της Ελλάδας, για παράδειγμα, και κάθε νομός να είναι link που οδηγεί σε κάποια σελίδα με πληροφορίες για το νομό αυτό. Για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο εργαζόμαστε ως εξής. Κατάρχην, χρειαζόμαστε μια εικόνα σε .gif ή .jpg (.jpeg) format. Τα σχήματα που μας δίνει η HTML για να ορίσουμε τις περιοχές-συνδέσμους είναι: κύκλος, ορθογώνιο παραλληλόγραμμο και πολύγωνο. Ετσι, για το τετράγωνο μπορούμε να ορίσουμε απλώς την πάνω αριστερά και την κάτω δεξιά κορυφή του παραλληλογράμμου. Για τον κύκλο χρειαζόμαστε το κέντρο και την ακτίνα του, ενώ για το πολύγωνο απλώς παραθέτουμε τις κορυφές του. Τα σημεία δίνονται σε μορφή x, y (όπου η πάνω αριστερά γωνία έχει συντεταγμένες 0,0) και μονάδα είναι το pixel. Το μεγαλύτερο πρόβλημα είναι το πώς θα βρούμε τις σωστές συντεταγμένες. Ενας τρόπος είναι να φορτώσουμε την εικόνα σε ένα πρόγραμμα ζωγραφικής, το οποίο να γράφει τις συντεταγμένες καθώς κινούμε το mouse. Αλλος τρόπος είναι να χρησιμοποιήσουμε κάποιο υπάρχον πρόγραμμα που κάνει αυτή τη δουλειά. Το tag MAP είναι αυτό το οποίο ορίζει έναν χάρτη. Μοναδικό όρισμα το NAME, με το οποίο και θα αναφερόμαστε στο MAP μας. Το tag είναι διπλό και ανάμεσα πρέπει να καθορίσουμε τις περιοχές- συνδέσμους. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιούμε το tag AREA με τις εξής παραμέτρους: SHAPE = CIRCLE/POLY/RECT, COORDS, με την οποία δηλώνουμε τα ζεύγη x, y που θα καθορίσουν τα απαραίτητα σημεία για το σχήμα, και τέλος HREF, με την οποία δηλώνουμε βεβαίως το σύνδεσμο. Ας πούμε ότι έχουμε μία εικόνα με τη Γη. Εστω ότι η εικόνα έχει μέγεθος 300x300 pixels και η Γη έχει το κέντρο της στο 210,50 (δηλαδή βρίσκεται πάνω δεξιά) και ακτίνα 40. Τότε, για να ορίσουμε έναν χάρτη με μοναδική περιοχή-σύνδεσμο μία που να καλύπτει τη Γη, θα δώσουμε:

```
<MAP NAME= "earth">
<AREA SHAPE= "CIRC" COORDS=210,50,40
  HREF= "EarthInfo.html">.
</MAP>
```



Προσέξτε ότι ο cursor είναι "χεράκι", κάτι που σημαίνει ότι η εικόνα είναι link.

Αφού λοιπόν έχουμε ορίσει το χάρτη μας, μπορούμε όπου θέλουμε μέσα στο HTML μας να βάλουμε την εικόνα. Η διαφορά είναι ότι πρέπει να χρησιμοποιήσουμε δύο επιπλέον ορίσματα, εκτός από το SRC και όποιο άλλο έχουμε βάλει. Το ένα είναι το ismap, το οποίο δεν έχει ορίσματα και απλά δηλώνει πως η εικόνα είναι image map. Το άλλο είναι το USEMAP με τιμή το όνομα του MAP μας. Προσοχή: Οπως και στα links που έδειχναν σε κάποιο σημείο του ίδιου HTML που τα καλούσε, έτσι και εδώ πρέπει να βάλουμε το χαρακτήρα #. Ο τρόπος με τον οποίο θα καλούσαμε την εικόνα με τη Γη είναι <IMG SRC= "planets.gif" ISMAP USEMAP= "#earth">. Το παράδειγμα θα τα κάνει όλα πιο κατανοητά:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Image maps </TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR=LightYellow>

<MAP NAME="mappy">
  <AREA SHAPE="RECT" COORDS="17, 14,
  136, 119" HREF="you.chose.the.image">
  <AREA SHAPE="CIRCLE" COORDS="208,
  127, 58" HREF="you.chose.the.circle">
  <AREA SHAPE="POLY" COORDS="23, 210,
  98, 176, 117, 221, 63, 263"
  HREF="you.chose.the.polygon">
</MAP>
<IMG ISMAP USEMAP="#mappy"
  SRC="imap.gif" BORDER=0>

</BODY>
</HTML>
```

Εδώ το χρώμα το δηλώσαμε όχι με το συνήθη τρόπο (#RRGGBB) αλλά με ένα όνομα. Υπάρχουν όντως κάποια προκαθορισμένα χρώματα, τα οποία μπορείτε να βρείτε στο MSDN (Microsoft Developers Network,). Πάντως, δεν είναι πολλά, οπότε αναπόφευκτα θα αναγκαστείτε να ορίσετε δικά σας χρώματα. PC

MANKIND

Ενα ολόκληρο on-line σύμπαν!

Οι μάχες και οι στρατηγικές επιλογές στο διάστημα πάντα προσέλκυαν τους gamers, ειδικά όταν διεξάγονταν on-line. Οι παλιοί ίσως θυμούνται την αίσθηση που είχε προξενήσει ένα από τα πρώτα παιχνίδια του είδους, το ιστορικό Federation, όταν είχε εμφανιστεί για πρώτη φορά στην CompuLink BBS. Η Cryo Interactive μας προσφέρει σήμερα τη σύγχρονη εκδοχή στο είδος μέσω του Mankind, ενός αποκλειστικά on-line space strategy game που λαμβάνει χώρα σε έναν κόσμο αχανή...

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

Ο κόσμος -ή καλύτερα το σύμπαν- του Mankind αποτελείται από 900 εκατομμύρια(!!!) διαφορετικούς πλανήτες, μέγεθος που πρώτη φορά συναντάται σε παιχνίδι του είδους (και όχι μόνο). Η δουλειά που έχει γίνει στον τομέα αυτό είναι άκρως εντυπωσιακή. Κάθε στοιχείο του σύμπαντος δείχνει ζωντανό: Οι πλανήτες έχουν ξεχωριστά γεωγραφικά χαρακτηριστικά, υπάρχει ρεαλιστική εναλλαγή ημέρας και νύχτας στην επιφάνειά τους, η διαδοχή των εποχών φέρνει αλλαγές και στα καιρικά φαινόμενα, ενώ οι γιγαντιαίοι διαστημικοί σταθμοί και οι πόλεις κάνουν το χρήστη να συνειδητοποιεί πόσο μικρός είναι. Αυτό το σύμπαν μπορεί να "στεγάσει" απεριόριστο αριθμό παικτών, κάτι που ενισχύει το χαρακτηρισμό του ως αχανούς. Μάλιστα, έχει γίνει μια έξυπνη κατηγοριοποίηση και τοποθέτηση της αρχικής βάσης κάθε παίκτη σύμφωνα με τη χώρα στην οποία κατοικεί και τη ζώνη τοπικής ώρας (time zone) στην οποία ανήκει. Σημειωτέον ότι τις περισσότερες από τις ώρες που ασχολήθηκα με το παιχνίδι ήμουν μόνος, σε απόσταση αρκετών εκατομμυρίων ετών φωτός.



Αυτό, πάντως, μου θυμίζει video της Blizzard...

Το Mankind λαμβάνει χώρα σε πραγματικό χρόνο, σε ένα σύμπαν που διεκδικούν δύο αντιμαχόμενες αυτοκρατορίες - ξέρετε, προστασία περιοχών αυτοκρατορίας, διεκδίκηση εχθρικών περιοχών... τα γνωστά. Σκοπός σας δεν είναι να βοηθήσετε την αυτοκρατορία να φτάσει στη νίκη (τουλάχιστον κάτι τέτοιο είναι μάταιο), αλλά να πορευτείτε στο χρόνο και να βοηθήσετε την εξέλιξη της ανθρωπότητας. Αλλωστε, ο διαρκής πόλεμος είναι προγραμματισμένος να είναι αιώνιος, για να μπορεί έτσι και η Cryo να έχει σταθερά έσοδα ή, αν προτιμάτε, για να δοθεί μια πινελιά απεραντοσύνης στο παιχνίδι και να μείνετε προσηλωμένος στο βασικό σκοπό σας: να ακολουθήσετε την εξέλιξη και να βοηθήσετε στην ανάπτυξη της ανθρωπότητας. Μπορείτε είτε να επιλέξετε να είστε υπήκοος της αυτοκρατορίας στην οποία ανήκετε ως στρατιωτικός ή έμπορος είτε ακόμη να περάσετε στη σκοτεινή πλευρά και να γίνετε πειρατής του διαστήματος. Εκείνο πάντως που εκ πρώτης όψεως φαντάζει ανέφικτο είναι η δυνατότητα να γίνετε κάποια στιγμή αυτοκράτορας(!). Στο σημείο αυτό πρέπει να τονίσουμε ότι κάθε ενέργειά σας μπορεί να παίξει σημαντικό ρόλο και να αποτελέσει σταθμό στην ιστορία της αυτοκρατορίας και της ανθρωπότητας γενικότερα.

Αρχικά ξεκινάτε με τη διαχείριση της διαστημικής βάσης σας. Αν έχετε κάποιο γνωστό που ανήκει σε μία από τις δύο αυτοκρατορίες, μπορείτε να επιλέξετε να γίνετε υπήκοος αυτής, ειδάλλως επιλέγετε αυτοκρατορία τυχαία. Η βάση σας θα βρίσκεται μέσα στα "περίχωρα" της αυτοκρατορίας, οπότε μην ανησυχείτε για άμεσους εχθρούς. Ξεκινάτε με ένα σεβαστό ποσό από credits (το μέσο συναλλαγών του Mankind), με το οποίο μπορείτε να αγοράσετε διαστημικά μεταφορικά πλοιάρια, να αγοράσετε διαστημικά καταδιωκτικά, να προσλάβετε ανθρώπινο ή μηχανικό προσωπικό. Η συνέχεια υπόκειται καθαρά στις επιλογές σας. Αν θέλετε, μπορείτε να το ρίξετε στη μελέτη και την έρευνα νέων τεχνολογιών, να επιδοθείτε σε εμπορικές συναλλαγές ή να αποικήσετε πλανήτες και να εκμεταλλευτείτε το υπέδαφός τους. Ετσι θα αποκτήσετε τις απαραίτητες πρώτες ύλες που πιθανώς χρειάζεστε ώστε να προβείτε στην υλοποίηση νέων τεχνολογιών και την κατασκευή διαστημικών σταθμών, οι οποίοι είτε θα αποκτήσουν στρατιωτικό ή ερευνητικό χαρακτήρα είτε θα χρησιμεύσουν ως αποθήκη για τα εμπορεύματά σας. Αν θέλετε να κυβερνήσετε τις αποικίες σας, θα

πρέπει να φανείτε αντάξιος των ευθυνών που συνεπάγεται η θέση σας και των προσδοκιών των αποίκων σας προστατεύοντας και ικανοποιώντας τις βασικές ανάγκες τους.

Επειδή το Mankind δεν είναι κάποιο Doom-clone ή ένα real time strategy στη μορφή του Starcraft (παραδείγματος χάριν) και επειδή το σύμπαν μεγαλώνει και εξελίσσεται, ανεξάρτητα από το αν είστε συνδεδεμένοι και παίζετε, επόμενο είναι να αναρωτιέστε τι γίνεται με τη διαστημική βάση σας ή την αποικία σας, όταν εσείς έχετε κλείσει τη σύνδεση - αυτό έλειπε να είστε 24 ώρες το 24ωρο on-line και να πληρώνετε μετά τα μαλλιά της κεφαλής σας: Συνεχίζει και λειτουργεί σύμφωνα με τις οδηγίες που τις έχετε δώσει. Αν τύχει και δεχτεί επίθεση κάποια από τις βάσεις σας, τότε θα αμυνθεί με τον τρόπο που εσείς θα έχετε ορίσει. Τίποτα δεν σταματάει στο Mankind. Η ανθρωπότητα εξελίσσεται και αναπτύσσεται με ή χωρίς εσάς.

Οταν, όμως, είστε on-line και ασχολείστε με το σύμπαν του Mankind, θα δείτε ότι μπορείτε να συνεργαστείτε με τις "επιχειρήσεις" των υπόλοιπων παικτών, αν βέβαια πείσετε κάποιον. Μπορείτε να δανείζεστε διαστημικά σκάφη, να ανταλλάσσετε ή και να δωρίζετε τεχνολογίες και πρώτες ύλες, να διατηρείτε κοινά εργοστάσια και διαστημικούς σταθμούς. Αν θέλετε, έχετε τη δυνατότητα να ιδρύετε guilds ή "κοινωνίες", όπως θέλουν να τις ονομάζουν στην Cryo, για να υπάρχει έτσι ένα μεγαλύτερο αίσθημα συνεργασίας και ομαδικότητας - είναι ίσως από τις λίγες ουσιαστικές εφαρμογές της ιδέας των guilds σε computer game, αφού εδώ λειτουργεί και στην πράξη η ιεραρχία, η "στρατολόγηση" νεοσύλλεκτων και η αίσθηση ωφέλειας από το guild. Μπορείτε, μάλιστα, να κάνετε χρήση της υποστήριξης προγραμμάτων φωνητικής επικοινωνίας, εφόσον φυσικά διαθέτετε το κατάλληλο πρόγραμμα. Αν θέλετε, πάλι, μπορείτε να ιδρύσετε ακόμη και δική σας αυτοκρατορία (τουλάχιστον αυτό ισχυρίζονται στην Cryo), ένα εγχείρημα ιδιαίτερα δύσκολο και περίπλοκο, αφού πρέπει να έχετε τον απαραίτητο (μεγάλο) αριθμό credits, συμμάχων και κατάλληλων ικανοτήτων για να τα καταφέρετε. Ωστόσο, δεν αναφέρεται πουθενά ο ακριβής αριθμός credits ή συμμάχων που απαιτούνται για να πραγματοποιήσετε κάτι τέτοιο, οπότε μάλλον στα σχέδια της εταιρίας βρίσκεται αυτό το ενδεχόμενο παρά στην πράξη μέσα στο παιχνίδι. Τι εννοώ; Διαβάστε τη συνέχεια.



Βρε φίλε, μη σπρώχνεις! Σιγά, πρόσεχε! Ντουτ! Ντουτ!

Οντας αποκλειστικά on-line, το Mankind έχει ένα είδος χρέωσης. Μην ανησυχείτε, δεν πρέπει να πληρώνετε μηνιαία συνδρομή για να παίζετε στο Δίκτυο. Τουλάχιστον όχι με αυτόν τον τρόπο. Απλώς η παρούσα έκδοσή του παρέχει τη δυνατότητα να παίζετε για δώδεκα μήνες. Με την πάροδο του έτους, αντί να πρέπει να πληρώσετε μία νέα ετήσια συνδρομή, γίνεται ριζική αναβάθμιση του παιχνιδιού και πρέπει να αγοράσετε τη νέα έκδοση για να συνεχίσετε - θα μπορείτε να την αποκτήσετε, όπως άλλωστε και την παρούσα, είτε σε CD-ROM είτε κατεβάζοντάς την από το Internet. Ομως, οι δώδεκα μήνες δεν έχουν αρχίσει να "μετράνε" σύμφωνα με την Cryo, αφού κάποια στοιχεία του δεν είναι ακόμη έτοιμα και, προφανώς, η κυκλοφορία του είναι κατά μία άποψη δοκιμαστική - χαρακτηριστικά αναφέρω ότι ξεκίνησα με αμέτρητα credits (δεν θυμάμαι ακριβή αριθμό, μόνο πολλά μηδενικά!), χωρίς να έχω



Το πρώτο μου σμήνος κάνει μια βόλτα στο διάστημα. Τα γραφικά είναι μοναδικά.





Τα σχόλια είναι περιττά.



Ο χάρτης του Mankind. Το πράσινο περίγραμμα σημαδεύει το ηλιακό σύστημα στο οποίο βρίσκεστε. Δεν υπάρχει παραστατικότερο παράδειγμα για τον αχανή κόσμο του παιχνιδιού.

βάλει κάποιο ...cheat. Θα μπορούσα να πω, μάλιστα, ότι το Mankind βρίσκεται σε μία κατάσταση μεταξύ beta και alfa version. Στο site του παιχνιδιού στο Internet (www.mankind.net) μπορεί να διαβάσει κάποιος τις συνεχείς κυκλοφορίες νέων patches που διορθώνουν προβλήματα και bugs ή ακόμη και τη δήλωση ότι το σύμπαν του Mankind είναι λίγο πολύ ατελές - με τελευταία ανανέωση αυτή της 12ης Φεβρουαρίου. Επίσης, κάτι εξίσου σημαντικό είναι η απουσία κατατοπιστικού manual είτε στη συσκευασία (το υπάρχον φυλλάδιο δίνει επιφανειακές πληροφορίες για το πώς θα επιλέγετε τα units, ενώ υπάρχει πλήθος παραπομπών στο on-line manual του site του Mankind) είτε στο site του παιχνιδιού. Τις ώρες που γράφονταν αυτές οι γραμμές ήταν έτοιμο μόνο το γαλλικό manual (γαλλική εταιρία είναι, αυτό έλειπε...) και αναμενόταν το αγγλικό. Η εκτίμηση, πάντως, είναι ότι την ώρα που θα διαβάζετε το "PC Master" τα πάντα θα είναι στη θέση τους, το δε σύμπαν έτοιμο και χωρίς... ζουζούνια.

Οι αναβαθμίσεις πάντως του Mankind προβλέπονται συνεχείς, καθ' όλη τη διάρκεια αυτής της έκδοσης. Προς το παρόν υπάρχουν 100 διαθέσιμα units, τα οποία μπορείτε να αποκτήσετε ή να κατασκευάσετε, ωστόσο αναμένονται νέα που θα πρέπει να κάνετε download. Το προαναφερθέν ισχύει και για μελλοντικές νέες τεχνολογίες, οι οποίες θα μπορούν να ανανεώνονται συνεχώς, ανάλογα με την όρεξη και την ευρηματικότητα της προγραμματιστικής ομάδας του παιχνιδιού.

ΗΧΟΣ - ΓΡΑΦΙΚΑ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Εκείνο που ξεχωρίζει στο Mankind είναι -φυσικά- τα εντυπωσιακά γραφικά του. Τα πάντα εμφανίζονται τρισδιάστατα, χωρίς να μπορεί να εντοπιστεί το παραμικρό ψεγάδι. Ολα τα πλοιάρια έχουν ξεχωριστά χαρακτηριστικά, ενώ μοναδικά είναι τα χρώματα στις απεικονίσεις των πλανητών. Εντύπωση προκαλούν οι φανταχτεροί φωτισμοί και τα γραφικά των νεφελωμάτων και των εκρήξεων, της ανάφλεξης των κινητήρων των διαστημόπλοιων, των πυροβολισμών. Βέβαια, τα εντυπωσιακά γραφικά δεν επιβαρύνουν το ομαλότατο animation, αν και δεν μπορώ να γνωρίζω την κατάστασή του σε περίπτωση ύπαρξης ενός συστήματος χαμηλών δυνατοτήτων (δοκιμάστηκε σε Pentium II στα 350MHz με 64MB RAM και Voodoo2). Πάντως, το παιχνίδι δεν απαιτεί ύπαρξη 3D accelerator (υπάρχει, όμως, ειδική έκδοση σε περίπτωση ύπαρξής του), ενώ οι απαιτήσεις του ξεκινούν από P166, 32MB RAM και 6x CD-ROM.

Στον τομέα του ήχου το Mankind τα καταφέρνει μια χαρά, με την κατάλληλη ambient μουσική υπόκρουση, την απέραντη ησυχία του διαστήματος και τον αρκετά ικανοποιητικό ήχο των κινητήρων των διαστημόπλοιων και των λοιπών λειτουργιών τους. Εκείνο πάντως που προκαλεί μικροπαράπονα είναι ο λίγο "ξένος" χειρισμός του (όπως, άλλωστε, και των περισσότερων τίτλων της Cryo) - χαρακτηριστικό παράδειγμα η δυσκολία να βρείτε τη βάση ή τα διαστημόπλοιά σας, όταν έχετε απομακρυνθεί από αυτά.

Γενικά, πάντως, το Mankind αποδίδει εντυπωσιακά σε όλους τους τομείς. Εκείνο, όμως, που το ανεβάζει σε άλλο επίπεδο είναι ο αχανής κόσμος του και η όλη αίσθηση ότι ξεκινάς και πορεύεσαι σε ένα σύμπαν απέραντο, όπου οι δυνατότητες και οι επιλογές είναι πλέον επαρκείς, όπου θα πρέπει να συνεργαστείς, να αναπτύξεις συμμαχίες, να κηρύξεις πολέμους για να υπερασπιστείς την αυτοκρατορία σου και να βοηθήσεις την ανθρωπότητα να παραμείνει στο δρόμο της ανάπτυξης και της δημιουργίας (τώρα κατά πόσο είναι ρεαλιστικό αυτό, θα μου επιτρέψετε να μην το σχολιάσω).

Αντιπρόσωπος του Mankind στην Ελλάδα είναι η εταιρία Beacon Multimedia, Γράμμου 71 Μαρούσι, τηλ.: 6143252-7. PC



Η σελίδα του Mankind στο Internet: http://www.mankind.net.

Ο «Αθλητής» παρουσιάζει αυτόν το μήνα δύο μεγάλα αφιερώματα στα σημαντικότερα ραντεβού του στίβου:



Το **Παγκόσμιο Πρωτάθλημα** της Ιαπωνίας και το **Πανελλήνιο.**

Ακόμα αυτόν το μήνα **«Οι κολλητές»**, η **Γωγώ Τσιλιγκίρη** και **Θάλεια Ιακωβίδου.** Το **καλύτερο** ελληνικό δίδυμο στο **επί κοντώ** μιλά για τις **σχέσεις** του μέσα κι έξω από τους **αγωνιστικούς** χώρους.

Και όπως πάντα στον **«ΑΘΛΗΤΗ»** παρασκήνιο, στατιστικά, αποτελέσματα των αγώνων που έγιναν, καθώς και πλήρη αναφορά σε όλα τα Ολυμπιακά Σπορ.

ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ ΤΟΝ «ΑΘΛΗΤΗ»
το μοναδικό περιοδικό για τα ολυμπιακά σπορ.

Επιμέλεια: Νίκος Κόκρας
kokni@eexi.gr

LINUX KERNEL 2.2

Ο νέος πυρήνας του Linux

Οπως είναι γνωστό, για τις εκδόσεις του πυρήνα υπεύθυνος είναι ο Linus, ακολουθείται δε μια συγκεκριμένη μορφή στα ονόματα των εκδόσεων, της μορφής x.y.z. Το x δηλώνει το λεγόμενο major version number -αυτή τη στιγμή βρισκόμαστε στο 2-, και το y το minor version number, αποκτά δε μεγάλη σημασία καθώς ανάλογα με το νούμερο καταλαβαίνει κάποιος εάν ο πυρήνας είναι σταθερός η όχι.

Οι πυρήνες χωρίζονται σε δύο μεγάλες κατηγορίες: τους σταθερούς και τους μη σταθερούς. Οι πρώτοι έχουν ζυγό αριθμό έκδοσης (δηλαδή 1.2, 2.0, 2.2) και οι δεύτεροι περιττό (1.1, 1.3, 2.1). Ο διαχωρισμός σε σταθερούς και μη πυρήνες έγινε προκειμένου να διευκολυνθούν οι χρήστες που θέλουν αφ' ενός έναν σταθερό και αξιόπιστο πυρήνα και αφ' ετέρου να εξασφαλίζεται ταυτόχρονα η συνεχής ανάπτυξή του. Ετσι, όταν κυκλοφόρησε η έκδοση 2.0, η ομάδα των προγραμματιστών που ασχολείται με τον πυρήνα πήρε το φρέσκο κώδικα και τον ονόμασε 2.1.0. Πάνω σε αυτή την έκδοση (αρχικά ήταν ίδια με τη σταθερή 2.0) άρχισε ο πειραματισμός με την προσθήκη νέων χαρακτηριστικών. Ανά τακτά χρονικά διαστήματα έβγαιναν (πάντα από τον Linus, ο οποίος συντονίζει τους υπόλοιπους) νέα patches. Τα patches αριθμούνται (αντιστοιχούν στο z του x.y.z) και ουσιαστικά αποτελούν αλλαγές του κώδικα, όχι όμως τόσο μεγάλες ώστε να δικαιολογούν αλλαγή του major/minor version nymber. Παράλληλα, φυσικά, γινόταν κάτι ανάλογο (προσθήκη patches δηλαδή) και στη σταθερή σειρά των πυρήνων (2.0.1, 2.0.2 κ.λπ.). Η διαφορά είναι ότι στη σταθερή σειρά τα patches αποσκοπούν -ως επί το πλείστον- στη βελτίωση της σταθερότητας του πυρήνα και γενικά είναι patches συντήρησης, ενώ στη development (2.1.x) αποσκοπούν στην προσθήκη νέων χαρακτηριστικών χωρίς να δίνεται μεγάλη σημασία στη σταθερότητα. Φυσικά κάποια στιγμή, όταν ο Linus θεωρήσει ότι έφτασε η ώρα, επέρχεται το λεγόμενο "feature freeze". Αυτό σημαίνει ότι σταματά η προσθήκη νέων χαρακτηριστικών στον development kernel και αρχίζει η προσπάθεια σταθεροποίησής του. Για τη σειρά 2.1.x αυτό έγινε το καλοκαίρι, έκτοτε δε και μέχρι τα τέλη Ιανουαρίου άρχισε μια σχεδόν ατελείωτη διαδικασία που έφτασε το patchlevel στο πρωτόγνωρο νούμερο του 2.1.132. Στις 25 Ιανουαρίου όμως ο Linus, με ένα μάλλον λιτό e-mail, ανακοίνωσε τον 2.2.0, για να ακολουθήσει πολύ σύντομα ο 2.2.1 που αμέσως περιείχε την πρώτη βελτίωση, ενώ τη στιγμή που θα διαβάζετε το άρθρο θα πρέπει να έχει βγει ο 2.2.2 πυρήνας. Από την προηγούμενη σταθερή έκδοση (2.0.36) υπάρχει φυσικά πληθώρα αλλαγών. Εννοείται ότι η ανάπτυξη του πυρήνα δεν θα σταματήσει. Οι προγραμματιστές ανά τον κόσμο, που αποτελούν την ομάδα ανάπτυξης του πυρήνα, δικαιούνται να κάνουν διακοπές για λίγο καιρό. Μετά θα πάρουν τον 2.2 πυρήνα, θα τον ονομάσουν 2.3 και θα αρχίσουν πάνω σε αυτόν να χτίζουν την επόμενη έκδοση.



Οσοι αναρωτιέστε για τις αλλαγές που εισάγει ο νέος 2.2 πυρήνας, αυτές δεν είναι τόσο εντυπωσιακές σε σύγκριση με αυτές της μετάβασης από τη σειρά 1.2.x στη 2.0.x. Σημαντικότερος νεωτερισμός είναι η επίσημη πλέον υποστήριξη του SMP (Symmetric MultiProcessing), η οποία προσφέρει θεαματική βελτίωση σε σχέση με τον 2.0.x πυρήνα. Η βελτίωση του SMP αποτέλεσε μία από τις μεγάλες προτεραιότητες του Linus. Ακόμη, σημαντικές αλλαγές υπήρξαν στο PCI bus, οι οποίες αναμένεται να καταστήσουν τη διαχείριση των PCI συσκευών πιο εύκολη, ενώ η προηγμένη διαχείριση ενέργειας (APM) έχει βελτιωθεί σημαντικά και αναμένεται να βοηθήσει σημαντικά όσους έχουν linux σε φορητούς υπολογιστές.

Σημαντικότατες αλλαγές παρατηρούνται επίσης στον τομέα του ήχου. Ηδη από τις τελευταίες εκδόσεις του 2.0.x υπήρχε η τάση για πλήρη μετατροπή των drivers σε modules και τώρα στον 2.2 η μετατροπή είναι σχεδόν ολοκληρωτική. Ετσι, λογικά θα είναι πιο εύκολη η ρύθμιση της κάρτας ήχου, ακόμη και εάν πρόκειται για τις γνωστές κάρτες των 3.000 δρχ. Εξίσου σημαντική αλλαγή αποτελεί η προσθήκη του λεγόμενου frame buffer console. Πρόκειται

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ LINUX

SuSE 6

Κυκλοφόρησε η νέα έκδοση της διανομής της SuSE. Το SuSE Linux 6 είναι και αυτό (όπως το RedHat 5.2) έτοιμο για τη νέα 2.2 σειρά του πυρήνα. Ο πυρήνας που έχει είναι ο 2.0.36 (εναλλακτικά ο 2.1.130), αλλά μπορεί κάποιος να κατεβάσει τον 2.2.1 και απλώς να τον εγκαταστήσει, χωρίς να χρειαστεί αναβάθμιση σε κανένα άλλο πρόγραμμα της διανομής. Ενσωματώνει επίσης τη νέα έκδοση 3.3.3 του Xfree86 που υποστηρίζει επισήμως πλέον όλα τα νεότερα chipsets (βλ. www.xfree86.org). Επίσης, η διανομή της SuSE περιέχει το StarOffice 5 και το KDE 1.1, ενώ είναι η πρώτη διανομή από τη SuSE που βασίζεται στην glibc 2.

GLIBC 2.1



Ενώ οι διανομές του Linux που βασίζονται στην glibc 2 αυξάνονται σιγά-σιγά, κυκλοφόρησε η νέα 2.1 έκδοση της GNUC βιβλιοθήκης. Επειτα από δύο χρόνια δουλειάς πάνω στην έκδοση 2, η νέα glibc περιέχει σημαντικές βελτιώσεις και συνιστάται σε όλους όσοι έχουν την glibc 2 προκειμένου να αναβαθμίσουν τη βιβλιοθήκη τους.

Ομως, μια τέτοια αναβάθμιση κρύβει αρκετές δυσκολίες, ενώ σε περίπτωση λάθους δεν είναι απίθανο να μη δουλεύει απολύτως τίποτα στο σύστημά σας. Πράγματι, το 99% των προγραμμάτων που υπάρχουν χρειάζονται την C και συνεπώς -εάν δεν έχετε την εμπειρία- don't try it at home, kids.

KDE 1.1

Αν σας αποθαρρύναμε με την glibc2.1, δεν ισχύει το ίδιο για τη νέα έκδοση του KDE. Αντίθετα, θα λέγαμε ότι επιβάλλεται να τη δοκιμάσετε, ακόμα και εάν είστε φανατικός της command line.

Οι αισθητικές βελτιώσεις είναι πολλές, υπάρχουν νέα προγράμματα στη standard διανομή καθώς και ενσωματωμένο ελληνικό πληκτρολόγιο. Περισσότερα για το νέο KDE (αλλά και κάποιους άλλους Window managers) στο επόμενο επεισόδιο!

the K desktop environment

για μια τελείως διαφορετική αντιμετώπιση του θέματος της απεικόνισης γραφικών που εισάγει την ενιαία απεικόνιση τόσο σε γραφικό περιβάλλον όσο και στη γραμμή εντολών. Είναι ωστόσο νωρίς να πούμε αν θα τύχει αποδοχής.

Συνεχίζοντας τη σύντομη αναφορά στις σημαντικότερες αλλαγές του 2.2 πυρήνα πρέπει να σημειώσουμε την υποστήριξη του IrDA, πάλι προς μεγάλη ικανοποίηση όσων έχουν φορητούς με linux. Τέλος, ουσιαστικότατες αλλαγές έχουμε στο χώρο του networking. Ο νέος κώδικας για τα firewalls ακούει στο όνομα "ip chains" και κατά τη γνώμη του υπογράφοντος η ευελιξία και οι αυξημένες δυνατότητές του είναι εντυπωσιακές. Αξιοσημείωτη είναι επίσης η δυνατότητα του πυρήνα να ρυθμίζει την ποσότητα του bandwidth που επιτρέπεται να έχει μια πόρτα, ενώ δεν μπορούμε να παραλείψουμε και την προσθήκη δειλά-δειλά του ipv6. Δεν κατάφεραν όμως να ενταχθούν στον 2.2 πυρήνα η υποστήριξη για USB συσκευές καθώς και ένας driver για την άμεση πρόσβαση του BIOS. Ετσι, απαιτείται η εκκίνηση του υπολογιστή σε DOS για να γίνει μια αναβάθμιση στο BIOS.

Συνολικά, ο νέος πυρήνας θεωρείται εξαιρετικά ώριμος, με σημαντικές βελτιώσεις στους τομείς των επιδόσεων και της συμβατότητας. Τον Μάρτιο αναμένονται οι καινούριες διανομές.

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ

Εφτασε η ώρα της αναβάθμισης του πυρήνα. Αφού περιμένετε να φύγουν τα πρώτα patches του 2.2 (θα διορθώνουν τυχόν μεγάλα λάθη που διέφυγαν της προσοχής σας), θα πρέπει να κατεβάσετε τα σχετικά αρχεία. Η αλλαγή πυρήνα όμως από μία έκδοση σε μία άλλη διαφέρει από την απλή εφαρμογή ενός patch. Καταρχήν, θα πρέπει να βεβαιωθείτε ότι τα υπόλοιπα προγράμματα είναι συμβατά με το νέο πυρήνα. Υπάρχει στο Internet (και φυσικά στα sources του kernel) μια λίστα με όλα τα προγράμματα που πρέπει να αναβαθμίσετε μαζί με το νέο πυρήνα. Η διαδικασία αναβάθμισης των προγραμμάτων αυτών είναι τόσο πιο δύσκολη όσο πιο παλαιάς ημερομηνίας είναι η διανομή linux που χρησιμοποιείτε. Συνεπώς σε μερικές περιπτώσεις μπορεί να αποδειχτεί εξαιρετικά επίπονη διαδικασία. Αντίθετα, κάποιες άλλες διανομές, όπως η RedHat 5.2 ή η νέα SuSE 6, έχουν φτιαχθεί έτσι ώστε να είναι έτοιμες για τον 2.2. Αυτό σημαίνει ότι όλα τα υπόλοιπα προγράμματα είναι στην τελευταία έκδοσή τους και υποστηρίζουν το νέο πυρήνα. Πολύ συνοπτικά, πρέπει να βεβαιωθείτε οπωσδήποτε ότι έχετε glibc2.0.7, gcc 2.7.2.3, binutils 2.8.1.0.23 kernel modules2.1.121, ld.so 1.9.9, ppp2.3.5, libc++ 2.7.2.8, ενώ προσέξτε ότι άλλαξε ο κώδικας για το firewall και πλέον απαιτείται το ip_chains.



Αφού βεβαιωθείτε ότι όλα τα προγράμματα είναι στην έκδοση που θα έπρεπε να είναι, θα πρέπει να προμηθευτείτε τον ίδιο τον πυρήνα. Προετοιμαστείτε για αρκετές ώρες κατεβάσματος, αφού τα patches (πολύ μικρότερα σε μέγεθος) προαπαιτούν κάποιον πυρήνα της development σειράς 2.1, τον οποίο λογικά δεν θα έχετε. Το παρήγορο είναι ότι εν συνεχεία θα μπορείτε να κατεβάζετε μόνο τα αντίστοι-

Ο... ΔΑΙΜΟΝΑΣ ΧΤΥΠΑ ΤΟ LINUX!

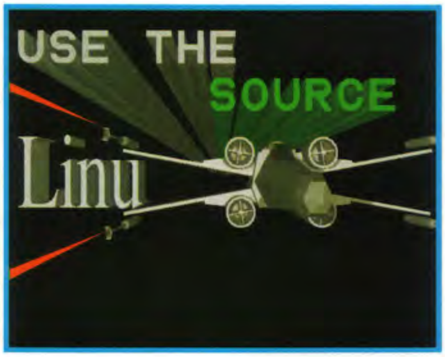
Τον προηγούμενο μήνα, εξαιτίας του γνωστού τυπογραφικού δαίμονα, δεν εκτυπώθηκαν σωστά οι χαρακτήρες για τις ανακατευθύνσεις στο Unix. Διορθώνουμε το λάθος στην επόμενη παράγραφο.

Ετσι έχουμε: για ανακατεύθυνση του stdin χρησιμοποιούμε το <. Για την προκαθορισμένη έξοδο (stdout) χρησιμοποιούμε το > και το >! για να κάνουμε overwrite το αρχείο, αν υπάρχει. Με το >& ανακατευθύνουμε τη stdout και τη stderr (είναι για τα μηνύματα λάθους), ενώ και εδώ το ! χρησιμοποιείται για overwrite του αρχείου. Τέλος, αν βάζουμε δύο >, σημαίνει ότι τα αποτελέσματα θέλουμε να γίνονται apend σε κάποιο υπάρχον αρχείο.

WEB SITE http://slashdot.org

Αν περάσατε τώρα τελευταία από τα TUCOWS, σίγουρα θα προσέξατε ότι υπάρχει ένα νέο link στην αρχική σελίδα. Ακριβώς κάτω από την επιλογή για Win95/98 ένα link παραπέμπει στο LINUXBERG. Πρόκειται για την tucows συλλογή για linux software, και στη χώρα μας υπάρχουν μέχρι στιγμής δύο mirrors: ένα στο Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης και ένα στο FORTHnet. Εκεί μπορεί κάποιος να βρει software τόσο για κονσόλα όσο και για τα X. Επίσης, υπάρχουν πλήρη mirrors των γνωστότερων διανομών, HowTo και πολλά άλλα. Τα σχετικά links έχουν ως εξής:

http://linuxberg.duth.gr/ & http://forth net. linuxberg.gr



χα patches για τους επόμενους πυρήνες της σειράς 2.2 και να τα εφαρμόζετε στον kernel που ήδη χρησιμοποιείτε. Αυτά ισχύουν σε περίπτωση που θέλετε να κατεβάσετε την tar.gz μορφή. Αν προτιμάτε rpm ή deb πακέτο (ανάλογα με κάθε διανομή), τότε είναι καλύτερα να αναζητήσετε το σχετικό πακέτο. Τη στιγμή αυτή οι μεγάλες διανομές linux δεν έχουν βγάλει updates με το νέο πυρήνα και όσοι βιάζονται να τον δοκιμάσουν θα βρουν μόνο την tarball μορφή. Αξίζει όμως να περιμένει κάποιος, ειδικά εάν δεν έχει μεγάλη εμπειρία στην "κίνηση" μέσα στον /usr/src κατάλογο.

Θεωρώντας ότι όλα έχουν καλώς και ο πυρήνας βρίσκεται στη θέση του (δηλαδή tar xvzf kernel-2.2.x.tar.gz στο /usr/src), έφτασε η ώρα του recompile. Δώστε την εντολή make menuconfig ή, αν είστε στο περιβάλλον των X, την εντολή make xconfig. Θα βρεθείτε σε ένα μενού επιλογών από τις οποίες θα πρέπει να επιλέξετε αυτές που χρειάζεστε.

Την πρώτη φορά είναι κάπως δύσκολο να εντοπίσει κάποιος τα απαραίτητα στοιχεία που πρέπει να συμπεριλάβει στον πυρήνα, αλλά σε κάθε βήμα υπάρχει context sensitive help. Αφού τελειώσετε και σώσετε το νέο configuration, πρέπει να δώσετε τις εντολές make dep, make clean, make zImage, make modules και make modules_install. Καθεμία από αυτές θα πρέπει να ολοκληρωθεί χωρίς να εμφανιστεί κανένα μήνυμα λάθους.

Εν συνεχεία αντιγράφετε τον πυρήνα που μόλις δημιουργήσατε στο directory /boot (cp /usr/src/ linux/arch/i386/boot/zImage /boot/vmlinuz-2.2.x) και προσθέτετε στο lilo μια καταχώριση για τον νέο πυρήνα (vi /etc/lilo.conf και μετά εκτελούμε το /sbin/lilo). Τέλος, πρέπει να πάτε στο directory /lib/modules και να δημιουργήσετε έναν συμβολικό δεσμό μεταξύ του /lib/modules/2.2.x και του /lib/modules/preferred (ln -s /lib/modules/2.2.x /lib/modules /preferred). Αν όλα έχουν γίνει σωστά, στο επόμενο reboot θα μπορείτε να ξεκινήσετε με τον 2.2 πυρήνα. Βέβαια, η διαδικασία κρύβει αρκετές μικρές παγίδες που δεν είναι δυνατόν να αναλυθούν μέσα σε λίγες γραμμές.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα εστιάζει στο lilo, καθώς είναι το πρόγραμμα με το οποίο ξεκινά ο υπολογιστής. Ωστόσο και στα υπόλοιπα στάδια της διαδικασίας μπορεί να προκύψουν σημαντικά προβλήματα, όχι μόνο στο compile του 2.2.x αλλά γενικά στη μετάβαση από οποιονδήποτε πυρήνα σε κάποιον άλλο. Για αυτό το λόγο συστήνεται θερμά η προσεκτική ανάγνωση του σχετικού HOWTO (kernel-HOWTO). Κατά τα άλλα είναι μια διαδικασία που, μετά τις πρώτες φορές, γίνεται τελείως μηχανικά και χωρίς καθόλου σκέψη ή φόβο. PC

ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΗΝ COMMAND LINE;

Μία από τις πιο χρήσιμες εντολές στο linux είναι η εντολή ps. Με αυτήν μπορούμε να δούμε μια λίστα με τα προγράμματα που τρέχουν εκείνη τη στιγμή. Ας δούμε αναλυτικότερα τη σύνταξη της εντολής, η οποία γενικά έχει τη μορφή ps options. Η δύναμη της εντολής κρύβεται στα πιθανά options μερικά εκ των οποίων είναι τα ακόλουθα:

- **a:** δείχνει όλες τις επεξεργασίες (ps a)
- **t(tty):** δείχνει τα προγράμματα που τρέχουν μόνο στο συγκεκριμένο τερματικό (ps t2)
- **u:** μαζί με τα προγράμματα δείχνει το χρήστη που ξεκίνησε το πρόγραμμα καθώς και την ώρα εκκίνησης (ps u)
- **x:** δείχνει processes χωρίς το τερματικό από το οποίο ξεκίνησαν
- **w:** παρουσιάζει πλήρως τις πληροφορίες, χωρίς να κόβονται οι μεγάλες γραμμές

Ο +/- switch παρουσιάζει τη λίστα με ταξινόμηση ανάλογα με το switch. Το σύμβολο συν ή πλην καθορίζει τη σειρά, εάν θα είναι η προκαθορισμένη ή η αντίστροφη. Τα switches που παίρνει το O μπορεί να είναι μεταξύ άλλων:

- **p pids:** ταξινομεί ανάλογα με το process ID
- **s size:** ταξινομεί ανάλογα με το μέγεθος ενός προγράμματος στη μνήμη (kilobytes)
- **t tty:** ταξινομεί ανάλογα με το τερματικό από το οποίο ξεκίνησε ένα process
- **U uid:** ταξινομεί ανάλογα με το ID του χρήστη (προσοχή, όχι το όνομα αλλά το numeric ID)
- **u username:** ταξινομεί ανάλογα με το όνομα χρήστη
- **y priority:** ταξινομεί ανάλογα με την προτεραιότητα που έχει δώσει ο πυρήνας

Τέλος, τα options που παίρνει η εντολή μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε συνδυασμούς, π.χ. ps aux. Ακόμη περισσότερο, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε pipes (βλ. προηγούμενο τεύχος), ώστε να ψάξουμε για συγκεκριμένα προγράμματα που τρέχουν. Με την εντολή ps a | grep httpd, για παράδειγμα, θα δούμε στην οθόνη μας πόσα instances του apache (Web server) τρέχουν τη δεδομένη χρονική στιγμή. Όπως πάντα περισσότερες (και πιο αναλυτικές οδηγίες) θα βρείτε στη σχετική man σελίδα. Παρόμοια εντολή είναι και η top, η οποία ταξινομεί και παρουσιάζει στην οθόνη όσα προγράμματα τρέχουν, ανάλογα με το πόση μνήμη χρησιμοποιούν ή πόσο χρόνο απασχολούν τον επεξεργαστή. Πράγματι, πολλοί χρήστες προτιμούν την εντολή top αντί της σαφώς πολυπλοκότερης σύνταξης του ps O+/-. Φυσικά και η εντολή top έχει κάποια options:

- **d:** καθορίζει το χρόνο ανανέωσης των πληροφοριών
- **i:** κρύβει τα processes που είναι zombie ή idle
- **S:** αθροίζει αυτόματα τον ολικό χρόνο απασχόλησης της CPU

Επίσης, ενώ τρέχει η top, με τα πλήκτρα M και P (κεφαλαία) ταξινομούμε τα προγράμματα που τρέχουν ανάλογα με το πόση μνήμη καταναλώνουν ή πόσο απασχολούν τον επεξεργαστή αντίστοιχα. Ακόμη με το k μπορούμε να σταματήσουμε (kill) μια εργασία (το πρόγραμμα μας ζητάει pid και signal) ή να ρυθμίσουμε το nice level με το οποίο τρέχει (πάλι μας ζητείται pid και level για το re-nice).

INTERNET! Τώρα Επιλέξτε Εσείς

Επιλέξτε τώρα το πακέτο συνδρομής που σας ταιριάζει και απολαύστε την πλοήγησή σας στο Internet. Η σύνδεσή σας γίνεται εύκολα και γρήγορα από το σπίτι ή το γραφείο.



POWER PACK

ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΕΩΣ 33.600 bps ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ!

Αποκτήστε άμεση πρόσβαση στο Διαδίκτυο με σύνδεση Dynamic PPP. Περιλαμβάνει το Power CD-ROM με όλες τις ρυθμίσεις και αυτόματη εγκατάσταση των απαραίτητων εφαρμογών!

3ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ .... **15.000 δρχ.**
6ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ .... **28.000 δρχ.**
12ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ .... **54.000 δρχ.**

Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

SUPER PACK



ΚΟΡΥΦΑΙΕΣ ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΕΩΣ 57.600 bps! ΥΨΗΛΑ STANDARDS ΣΥΝΔΕΣΗΣ!

Το νέο, πρωτοποριακό πακέτο της CompuLink "Super Pack", σας προσφέρει την ταχύτερη και πλέον αξιόπιστη πρόσβαση στο Internet! Περιλαμβάνει το Super CD-ROM, το οποίο εγκαθιστά αυτόματα όλα τα αναγκαία προγράμματα και ρυθμίζει τις παραμέτρους της σύνδεσής σας

3ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ .... **24.000 δρχ.**
6ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ .... **45.000 δρχ.**
12ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ .... **86.000 δρχ.**

ΟΙ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΤΟΥ SUPER PACK ΠΑΡΕΧΟΝΤΑΙ ΜΟΝΟ ΣΕ ΟΣΟΥΣ ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ ΑΣΤΙΚΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΕΝΤΟΣ ΑΤΤΙΚΗΣ (01).

COMPULINK NETWORK

Πληροφορίες: τηλ.: 9249761-8, e-mail: info@compulink.gr
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487, και σε επιλεγμένα καταστήματα.

ADOBE PHOTOSHOP 5

Κάνετε τα καλλιτεχνικά όνειρά σας... πραγματικότητα!

Δεν χρειάζεται να έχει κάποιος ιδιαίτερα αναπτυγμένη καλλιτεχνική φλέβα για να μπορέσει να δημιουργήσει εντυπωσιακά εφέ σε μια φωτογραφία. Το Adobe Photoshop 5 μπορεί να μας βοηθήσει να μετατρέψουμε μια συνηθισμένη εικόνα σε φωτογραφική σύνθεση.

Του Κώστα Καρπούζη

Τα κλισέ του τύπου "μία φωτογραφία αξίζει όσο χίλιες λέξεις" είναι γνωστά και χιλιοειπωμένα. Αυτό που περιμένουμε από ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας για να το χαρακτηρίσουμε ξεχωριστό είναι να μας δίνει τη δυνατότητα να οπτικοποιήσουμε έννοιες και εικόνες που υπάρχουν μόνο στη φαντασία. Επειδή λοιπόν κάποια πράγματα (αλλά και ανθρώπους) θα τα δούμε μόνο σε φωτογραφία, ας προσπαθήσουμε να κάνουμε αυτά τα όνειρα πιο ενδιαφέροντα. Ο απλούστερος τρόπος για να γίνει κάτι τέτοιο είναι να χρησιμοποιήσουμε τα φίλτρα του Photoshop, όχι όμως σε ολόκληρη την εικόνα μας αλλά μόνο σε ένα τμήμα της.

ΤΑ ΦΙΛΤΡΑ ΤΟΥ PHOTOSHOP

Στην ουσία ένα φίλτρο είναι μια απλή ή πολύπλοκη μαθηματική σχέση, η οποία εφαρμόζεται ξεχωριστά σε κάθε pixel και αλλάζει την τιμή του, δηλαδή το χρώμα του. Για αυτό τον υπολογισμό σε κάθε τέτοια πράξη όμως, το πρόγραμμα που κάνει την επεξεργασία της εικόνας λαμβάνει υπόψη όχι μόνο το συγκεκριμένο pixel αλλά και τα γειτονικά. Έτσι, ανάλογα με το φίλτρο που θα επιλέξουμε θα πάρουμε μια νέα έκδοση της εικόνας, η οποία θα είναι περισσότερο ή λιγότερο τροποποιημένη. Τα αποτελέσματα ενός φίλτρου μπορεί να βοηθούν στη βελτίωση της ποιότητας, όπως στην περίπτωση του Unsharp Mask, ή να μιμούνται καλλιτεχνικά αποτελέσματα που δεν έχουν σχέση με υπολογιστές, όπως είναι η ζωγραφική με νερομπογιά (watercolor).

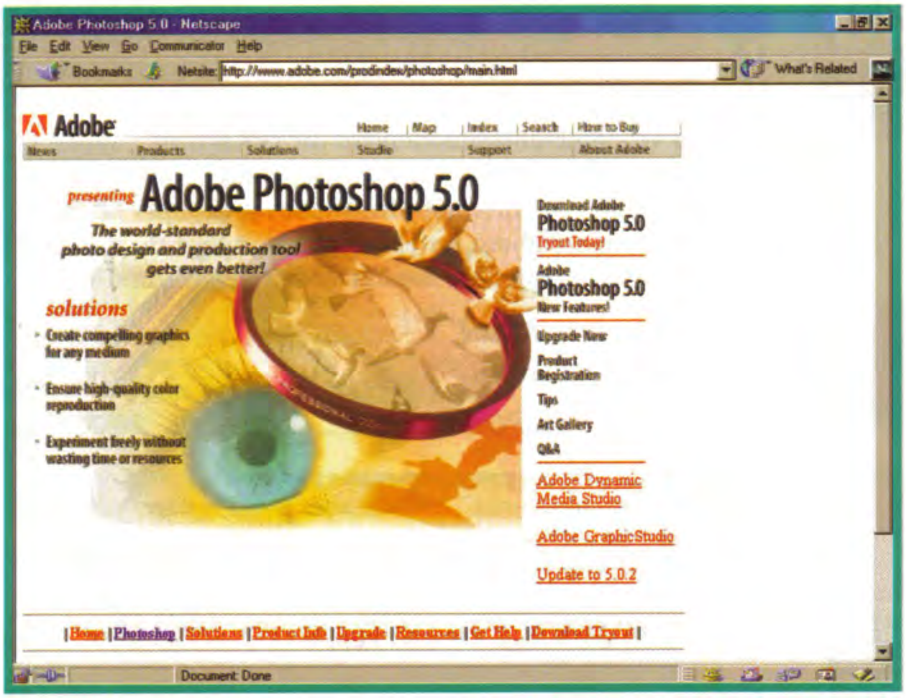
Το πρώτο από τα ανωτέρω δύο φίλτρα είναι πολύ χρήσιμο όταν οι εικόνες μας προέρχονται από φωτογραφίες και είναι ψηφιοποιημένες σε αρκετά υψηλή ανάλυση. Με τη χρήση του Unsharp Mask κάνουμε πιο έντονες και έτσι ευκολότερα ορατές τις διαφορές ανάμεσα στα pixels που αντιστοιχούν σε ακμές. Αυτό είναι πολύ σημαντικό σε τέτοιες εκτυπώσεις, γιατί η φωτεινότητα και η ευκρίνεια της τελικής εικόνας θα βασιστούν στις ακμές μεταξύ των διαφορετικών αντικειμένων που απεικονίζονται.

Αντίθετα, τα φίλτρα όπως το Watercolor αλλάζουν ριζικά τη μορφή της εικόνας και τελικά θυμίζουν αυτό που σε άλλα πακέτα ονομάζεται "natural media". Τα αποτελέσματα τέτοιων φίλτρων είναι πολύ χρήσιμα σε χρήστες (όπως ο γράφων) που δεν έχουν ιδιαίτερη ικανότητα με τα "φυσικά μέσα" όπως το πινέλο ή η ακουαρέλα και τα μεταχειρίζονται για να εντυπωσιάσουν τους πιο αδαείς από τους γνωστούς και φίλους τους. Πέρα από τα αστεία πάντως, τα "καλλιτεχνικά" φίλτρα μπορούν να μας βοηθήσουν τόσο να προσδώσουμε σε μια απλή φωτογραφία μια πιο ασυνήθιστη και πρωτότυπη μορφή όσο και να δημιουργήσουμε συγκεκριμένες εντυπώσεις στο θεατή της εικόνας, εφαρμόζοντας τα φίλτρα μόνο σε ένα τμήμα της.

Η επεξεργασία μόνο ενός τμήματος μιας εικόνας είναι δυνατή με την επιλογή της περιοχής που μας ενδιαφέρει και κατόπιν με τη χρήση της έννοιας των layers ή των channels. Αν η περιοχή που μας ενδιαφέρει έχει ομαλό σχήμα, π.χ. πολύγωνο, τότε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα συνηθισμένα εργαλεία του Photoshop, όπως το Marquee ή το Polygonal Lasso.

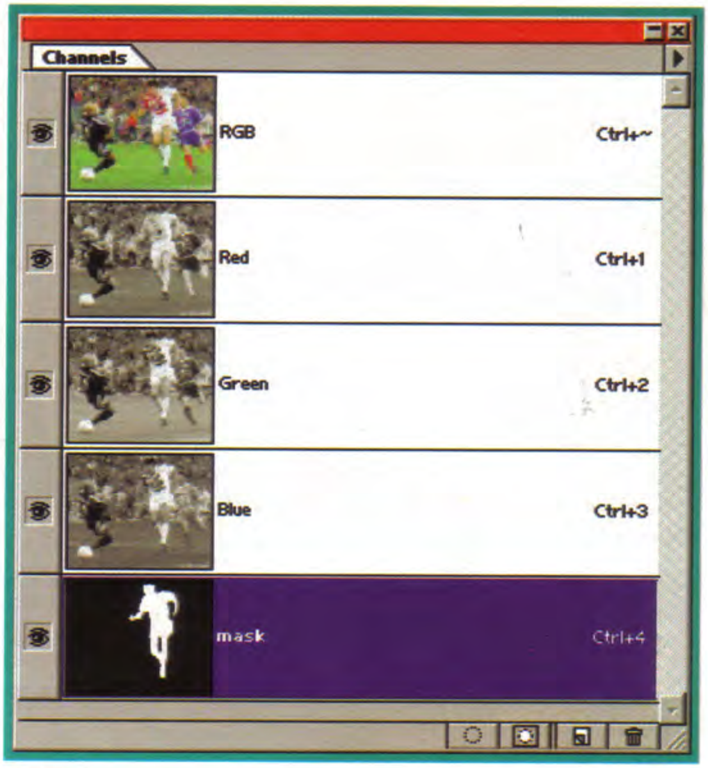
Αν όμως θέλουμε να επιλέξουμε μια πιο πολύπλοκη περιοχή, π.χ. μια ανθρώπινη σιλουέτα, τότε θα πρέπει να καταφύγουμε στο Magnetic Lasso, που προστέθηκε στο toolbox του Photoshop 5. Η λειτουργία αυτού του εργαλείου συνίσταται στην επιλογή ενός τμήματος της εικόνας με βάση τις ακμές που περιέχονται σε αυτό.

Στο παράδειγμά μας, έστω ότι θέλουμε να επιλέξουμε τη σιλουέτα του εικονιζόμενου αθλητή **(εικόνα 1)**. Ο... δύσκολος τρόπος είναι να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο Marquee για να επιλέ-





Εικόνα 1.



Εικόνα 2.

ξουμε χονδρικά ένα κομμάτι της εικόνας και μετά το εργαλείο Lasso για να προσθέσουμε ή να αφαιρέσουμε τμήματα στην επιλογή μας. Αυτή η μέθοδος όμως είναι αρκετά χρονοβόρα και συχνά οδηγεί σε λανθασμένες επιλογές, που την καθυστερούν ακόμα περισσότερο.

Επιλέγοντας το Magnetic Lasso, μπορούμε να ακολουθήσουμε σχεδόν με αυτόματο τρόπο τις ακμές της περιοχής που μας ενδιαφέρει, απλά περνώντας το δείκτη του ποντικιού από τα όριά της. Ενας εύκολος τρόπος να επιλέξουμε το εργαλείο είναι να πατήσουμε L από το πληκτρολόγιο για να ενεργοποιήσουμε το Lasso και κατόπιν συνεχόμενα Shift+L για να περάσουμε από τις διάφορες μορφές του, μέχρι να φτάσουμε στο Magnetic. Κατόπιν κάνουμε κλικ κοντά στην ακμή του αντικειμένου μας (εδώ τη σιλουέτα του αθλητή) και μετακινούμε το ποντίκι παράλληλα προς τα όριά του. Το Photoshop θα ανιχνεύσει αυτή την ακμή με βάση τη διαφορά ανάμεσα στα διαδοχικά pixels: Στα σημεία όπου το εργαλείο ανιχνεύει μεγάλες διαφορές χρώματος και φωτεινότητας υποθέτει ότι υπάρχει ακμή, που σημαίνει ότι σε αυτό το σημείο το συγκεκριμένο αντικείμενο τελειώνει. Η ευαισθησία του εργαλείου μπορεί να ρυθμιστεί από τη σχετική παλέτα, η οποία εμφανίζεται κάνοντας διπλό κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου στο toolbox ή επιλέγοντας Window/Show Options από το κεντρικό μενού. Αν εισαγάγουμε μια μικρή τιμή στην παράμετρο Edge Contrast, θα μπορούμε να ανιχνεύουμε ακμές που ορίζονται από μικρές αλλαγές στο χρώμα. Αυτό όμως θα έχει το μειονέκτημα τα όρια της επιλογής μας ίσως να "παρασύρονται" προς περιοχές που δεν αντιστοιχούν σε πραγματικές ακμές αλλά σε απλές αλλαγές στη φωτεινότητα.

Γενικά, σε μια εικόνα που έχει καλά ορισμένες ακμές, όπως σε ένα rendering από ένα πρόγραμμα τρισδιάστατης σχεδίασης ή σε μια καλά φωτισμένη φωτογραφία εσωτερικού χώρου, μπορούμε να αυξήσουμε την τιμή αυτής της παραμέτρου όπως επίσης την τιμή του Lasso Width. Αντίθετα, για να έχουμε μεγαλύτερη ακρίβεια σε μια εικόνα με μικρότερο κοντράστ, μπορούμε να μειώσουμε το Lasso Width, έτσι ώστε το Photoshop να ψάχνει για ακμές σε στενότερη περιοχή και να εντοπίζει ακόμα και τις πιο απαλές από αυτές.

Αφού ολοκληρώσουμε την επιλογή της σιλουέτας, πρέπει να βρούμε έναν τρόπο να την αποθηκεύσουμε, ώστε να μπορούμε να τη χρησιμοποιήσουμε ξανά αργότερα. Αυτό μπορεί να γίνει αν δημιουργήσουμε ένα νέο channel με βάση το περίγραμμα της επιλεγμένης περιοχής.

Ανοίγοντας μια έτοιμη εικόνα σε RGB mode, βλέπουμε να υπάρχουν ήδη στην παλέτα Channels τρία έτοιμα χρωματικά κανάλια, καθένα από τα οποία αντιστοιχεί στα βασικά χρώματα του συγκεκριμένου μοντέλου, δηλαδή το κόκκινο, το πράσινο και το μπλε. Τελικά, η σύνθεση αυτών των τριών καναλιών δημιουργεί την έγχρωμη εικόνα μας. Σε πιο απλή γλώσσα, μπορούμε να φανταστούμε κάθε κανάλι ως μία εικόνα που περιέχει αποχρώσεις του γκρίζου.

Η φωτεινότητα κάθε pixel σε αυτές τις εικόνες αντιστοιχεί στη συνεισφορά του συγκεκριμένου χρώματος στο τελικό συνολικό χρώμα του pixel. Ετσι, σε μια φωτογραφία που μεταξύ άλλων απεικονίζει τη θάλασσα, το μπλε κανάλι θα είναι αρκετά σκούρο στις περιοχές που αντιστοιχούν σε αυτήν.

Πέρα από αυτό, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και τα δικά μας κανάλια για να επεξεργαστούμε την εικόνα. Γενικά, μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι αυτά είναι ένας εύκολος τρόπος για να αποθηκεύσουμε περισσότερες από μία επιλογές μαζί με το τελικό αρχείο μας, χρησιμοποιώντας τη μορφοποίηση psd. Βέβαια, επειδή -όπως προαναφέραμε- κάθε κανάλι αντιστοιχεί σε μία grayscale εικόνα με διαστάσεις ίδιες με αυτές της συνολικής, η προσθήκη τέτοιων καναλιών θα αυξήσει ανάλογα το μέγεθος του τελικού αρχείου.

Αφού λοιπόν επιλέξουμε μια περιοχή, μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα ανάλογο κανάλι πατώντας το κουμπί Save selection as channel από την παλέτα Channels. Παρατηρώντας τώρα την παλέτα, βλέπουμε ότι οι μαύρες περιοχές αντιστοιχούν στη μη επιλεγμένη περιοχή. Για την αντίστροφη διαδικασία, απλώς πατάμε το κουμπί Load channel as selection, οπότε θα επιλεγεί η περιοχή που αντιστοιχεί στα λευκά pixels του καναλιού **(εικόνα 2)**.

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

Τώρα πια έχουμε αποθηκεύσει τη σιλουέτα του αθλητή σε ένα κανάλι, οπότε μπορούμε να την επαναφέρουμε όποτε θέλουμε. Μια πρώτη ιδέα είναι να χρησιμοποιήσουμε ένα φίλτρο για την υπόλοιπη εικόνα, έτσι ώστε το φόντο να φαίνεται ακίνητο, ενώ το σώμα του αθλητή να δίνει την εντύπωση πως εφορμά. Τα "καλλιτεχνικά" φίλτρα είναι αρκετά χρήσιμα εδώ. Το φίλτρο Watercolor δύναται να δημιουργήσει αρκετά εντυπωσιακά εφέ, ακόμα και με τις προκαθορισμένες ρυθμίσεις. Επίσης, το φίλτρο Sprayed Strokes της κατηγορίας Brush Strokes μπορεί να είναι χρήσιμο στο να δημιουργήσει μια εικόνα παρόμοια με αυτή των τζαμιών ενός αυτοκινήτου ενώ βρέχει. Τα φίλτρα όμως που πράγματι παγώνουν το φόντο της εικόνας είναι τα Facet και Crystallize της κατηγορίας Pixelate: Χωρίζουμε την εικόνα μας (εδώ το φόντο πίσω από τον αθλητή) σε μικρά κομματάκια με το



Εικόνα 3.



Εικόνα 4.

ίδιο χρώμα. Αν αυτά τα κομματάκια είναι αρκετά μικρά, τότε οι φιγούρες στο φόντο παραμένουν διακριτές, αλλά βέβαια χάνουν σημαντικό τμήμα από τη λεπτομέρειά τους **(εικόνες 3, 4).**

Ενα τελευταίο εύκολο εφέ μπορεί να πραγματοποιηθεί με τη χρήση των εργαλείων που αφορούν στα layers. Τα layers μοιάζουν με τα channels, με την έννοια ότι μπορούμε να υπερθέσουμε πολλά από αυτά για να πάρουμε το τελικό αποτέλεσμα, αλλά εδώ έχουμε πολύ περισσότερες δυνατότητες τόσο στο σχήμα και την εμφάνιση όσο και στους δυνατούς μετασχηματισμούς. Στην έκδοση 5 του Photoshop, εκτός από τη μετακίνηση ή την περιστροφή ενός layer μπορούμε να επιφέρουμε αυτόματα και άλλα, πιο ενδιαφέροντα εφέ, όπως είναι η δημιουργία σκιάς. Τα περισσότερα από αυτά τα εφέ ήταν δυνατό να πραγματοποιηθούν και στις προηγούμενες εκδόσεις του πακέτου, όμως απαιτούσαν πολλές διαδοχικές ενέργειες και λειτουργίες, που ήταν χρονοβόρες στην περίπτωση που έπρεπε να επαναληφθούν για μεγάλο αριθμό από layers.

Αν ανοίξουμε την παλέτα Layers, θα δούμε ότι υπάρχει ήδη ένα προκαθορισμένο layer, το Background. Για να δημιουργήσουμε ένα νέο layer με βάση την επιλεγμένη περιοχή, κάνουμε δεξί κλικ στη γραμμή της παλέτας που αντιστοιχεί στο Background και από το τοπικό μενού επιλέγουμε Layer Via Copy. Για να χρησιμοποιήσουμε τις νέες δυνατότητες του Photoshop για τα εφέ των layers, ανοίγουμε το σχετικό παράθυρο Effects, διαλέγοντας Layer/Effects από το κεντρικό μενού.

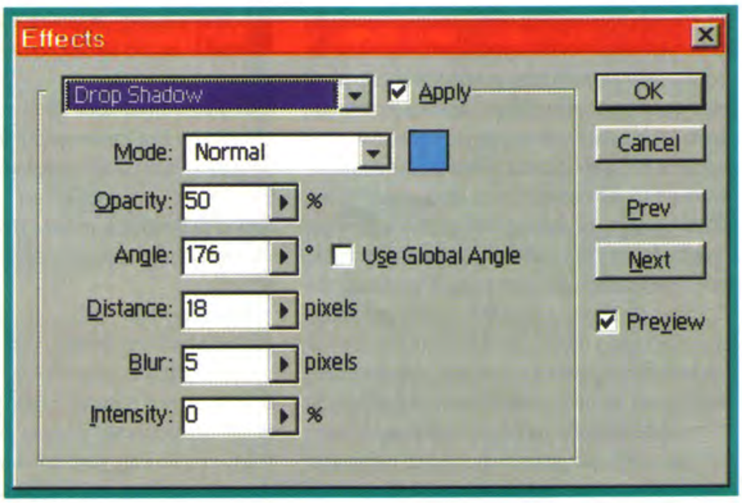
Αν και μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε πολλά εφέ μαζί, εδώ θα μας χρειαστεί μόνο το Drop Shadow. Στο μενού αυτό οι επιλογές που έχουμε αφορούν στο χρώμα της σκιάς, το οποίο συνήθως είναι κάτι σκούρο και ουδέτερο, και στην κατεύθυνσή της. Αυτή εκφράζεται από μια γωνία που αντιστοιχεί στη γωνία που σχηματίζει η φωτεινή πηγή που υποτίθεται ότι δημιουργεί τη σκιά. Αν σκοπεύουμε να χρησιμοποιήσουμε πολλά εφέ μαζί, τότε συνήθως αυτά θα πρέπει να έχουν την ίδια γωνία στο φωτισμό τους. Για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο εύκολα και γρήγορα, μπορούμε απλά να διαλέξουμε την περιοχή Use Global Angle. Στη δική μας περίπτωση χρησιμοποιήσαμε μια όχι έντονη σκιά αλλά μία με γαλάζιο χρώμα, κυρίως για να χαιρετίσουμε την άφιξη του expansion pack του Starcraft, γνωστού και ως Brood War. Αν αναρωτιέστε τι σχέση έχει το δημοφιλές παιχνίδι με τον εικονιζόμενο αθλητή, απλώς, η στάση του στη φωτογραφία παραπέμπει σε αυτή ενός Dark Templar!

Αν θέλουμε να επεκτείνουμε τη σκιά και σε δεύτερο αντίγραφο, έτσι ώστε να την κάνουμε να φαίνεται πιο αχνή, μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα νέο layer, αντίγραφο του πρώτου, και να αλλάξουμε την τιμή της παραμέτρου Distance της σκιάς. Για να δημιουργήσουμε αυτό το αντίγραφο, κάνουμε δεξί κλικ στη γραμμή του layer πάνω στην παλέτα και επιλέγουμε Duplicate Layer από το τοπικό μενού **(εικόνες 5, 6).**

Αυτή ήταν μια γρήγορη περιήγηση μέσα από μερικά από τα μενού και τις παλέτες του Photoshop. Σίγουρα ο πιο αποτελεσματικός τρόπος για να καταλήξει κάποιος στα φίλτρα και τα εφέ που τον ενδιαφέρουν κάθε φορά είναι ο πειραματισμός. Αν δε η επιλογή του εικονιζόμενου αθλητή δεν σας βρίσκει σύμφωνους, απλά χρησιμοποιήστε μια φωτογραφία της επιλογής σας!



Εικόνα 5.



Εικόνα 6.



ANAMORPHOSIS 8674200
HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE RESTORATION OF ERATHIA
Epic Battles of Strategy and Tactics
3DO™
NEW WORLD COMPUTING®
από 15 Μαρτίου
και στην Ελλάδα
σε επιλεγμένα
computer shops και βιβλιοπωλεία
MICROSTAR A.B.E.E. • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6998974, 6997495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr
3DO™
Ubi Soft
MICROSTAR
SOFTWARE
© 1999 3DO™ entertainment, © 1999 Ubisoft™ entertainment

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ POSTSCRIPT ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ

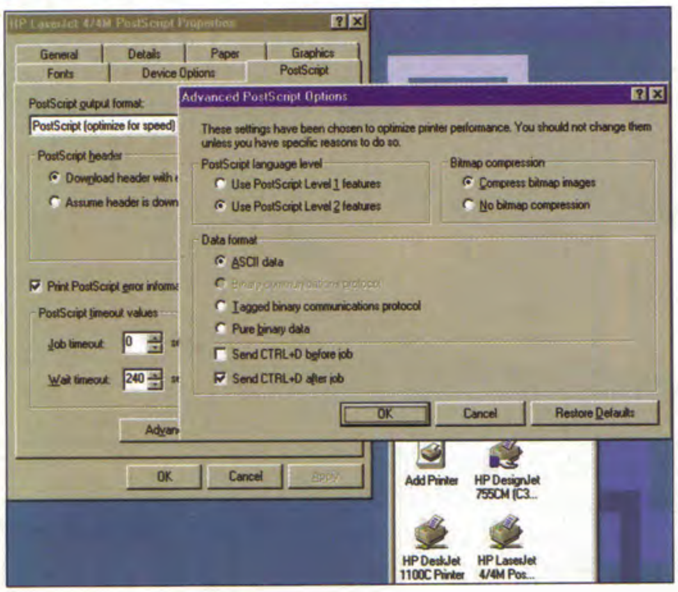
Αγαπητό περιοδικό, Πρόσφατα αγόρασα έναν laser εκτυπωτή HP Laserjet 4000 για να τυπώνω υψηλής ποιότητας postscript αρχεία κυρίως από το Quark Xpress. Το πρόβλημα είναι ότι, αφού εγκατέστησα τους drivers για τα Windows NT4 με τα οποία δουλεύω, δοκίμασα να κάνω εκτύπωση και το αποτέλεσμα ήταν, αφού περίμενα πολλή ώρα, να μην εκτυπωθεί τίποτα και ο εκτυπωτής να ξαναδείχνει απλά Ready. Πιστεύοντας ότι δεν ήταν αρκετή η μνήμη του εκτυπωτή για το έγγραφο που έστειλα, δοκίμασα ξανά με ένα πολύ μικρότερο, 700KB περίπου, πάλι με το ίδιο αποτέλεσμα! Οπως καταλαβαίνεις, κοντεύω να τρελαθώ, αφού η αγορά του εκτυπωτή ήταν μία αρκετά υψηλή επένδυση για μένα και μέχρι τώρα δεν έχω καταφέρει τίποτα.

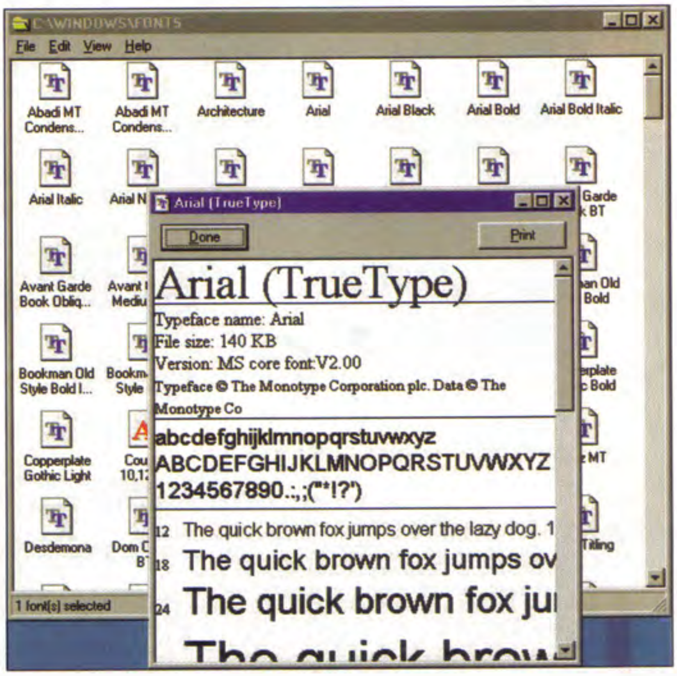
Κυριαζής Τάσος

Αγαπητέ φίλε,
Για να σε καθησυχάσω, το πρόβλημα που αντιμετωπίζεις είναι επιλύσιμο. Οφείλεται στο ότι ο driver για postscript που δίνει η HP με τον εκτυπωτή κάνει απλό emulation σε postscript level 2, με αποτέλεσμα προγράμματα όπως το Quark Xpress που απαιτούν εκτυπωτή με αμιγή γλώσσα postscript να προκαλούν παρόμοια προβλήματα. Η αλήθεια είναι ότι στα Windows 95 ο αντίστοιχος postscript driver δουλεύει τέλεια. Πάντως, επειδή δεν θέλω να σε αναγκάσω να αλλάξεις λειτουργικό σύστημα, ακολούθησε την εξής συμβουλή: Στο site της Adobe υπάρχει ο postscript driver 5.01 για τα Windows NT 4. Κατέβασέ τον, κάνε την αντίστοιχη εγκατάσταση, και να είσαι σίγουρος ότι θα τυπώσεις. Σχετικά με τη μνήμη και το αν είναι αρκετή, από ό,τι θυμάμαι, ο HP4000 στη βασική έκδοσή του έχει 4MB, που για εκτύπωση μεγάλων postscript αρχείων δεν φτάνουν ούτε για ζήτω, αφού μόνο τα resources για τις γλώσσες PCL και Postscript απαιτούν 2MB. Ετσι, μένουν ελεύθερα άλλα 2MB, που είναι ζήτημα αν φτάνουν για 1,5MB αρχείου postscript.

ΣΩΣΤΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΤΩΝ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΩΝ

Αγαπητό "PC Master", Συγχαρητήρια για τις υπέροχες στήλες και τα καταπληκτικά reviews που έχεις. Πραγματικά δεν μπορώ να φανταστώ πώς ένα περιοδικό σαν αυτό θα μπορούσε να γίνει καλύτερο, μια και πάντα σκέφτεται "πριν από μας για μας". Συγχαρητήρια και στους συντάκτες σου για το "δροσερό" τους στιλ αλλά και την υπεύθυνη αντιμετώπιση των αναγνωστών. Ας περάσω όμως στο πρόβλημά μου. Την προηγούμενη εβδομάδα εγκατέστησα στον υπολογιστή μου μερικές καινούριες γραμματοσειρές, οι οποίες, ενώ μπορώ να τις δω από τον πίνακα ελέγχου/γραμματοσειρές, δεν εμφανίζονται καθόλου στις εφαρμογές μου. Δοκίμασα να τις σβήσω και να τις επανεγκαταστήσω, αλλά και πάλι το απο-





τέλεσμα ήταν ατυχές. Τι μπορεί να συμβαίνει; Μήπως πρέπει να επανεγκαταστήσω τα Windows;

Φιλικά,
Ταμπάκης Γιάννης

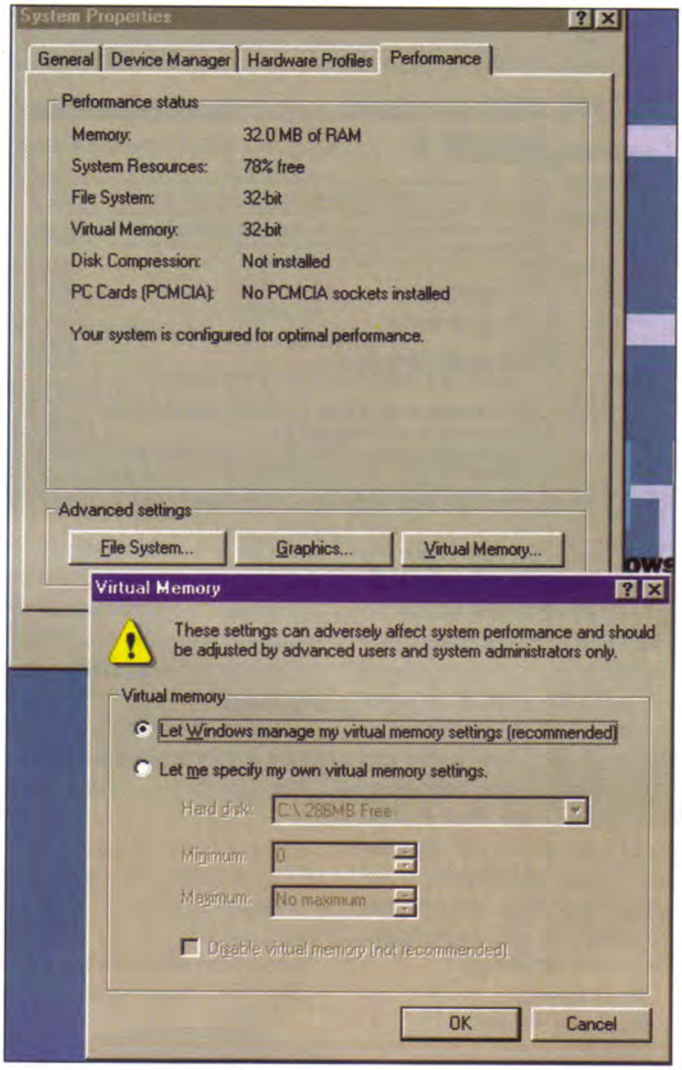
✔ Αγαπητέ Γιάννη,

Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια που αποτελούν πηγή ενέργειας για εμάς και την εργασία μας στο περιοδικό. Σχετικά με το πρόβλημά σου, μία επανεγκατάσταση των Windows πάντα λύνει τέτοια προβλήματα, ωστόσο δεν αποτελεί πανάκεια, αφού μπορεί να προκαλέσει ένα σωρό άλλα. Οσον αφορά στην ενημέρωση των περισσότερων εφαρμογών σχετικά με το ποιες γραμματοσειρές υπάρχουν στον υπολογιστή μας ευθύνεται ένα αρχείο που βρίσκεται στο folder ή directory, αν προτιμάτε, των Windows και ονομάζεται fonts.mfd. Κάποιες φορές, λοιπόν, για λόγους που μόνο η Microsoft γνωρίζει, το αρχείο αυτό δεν ενημερώνεται σωστά κατά την εγκατάσταση νέων γραμματοσειρών στον υπολογιστή μας, με αποτέλεσμα οι εφαρμογές μας να μην αναγνωρίζουν την ύπαρξη νέων γραμματοσειρών. Η λύση είναι υπερβολικά απλή: Διαγράφουμε αυτό το αρχείο και επανεκκινούμε τον υπολογιστή μας. Κατά τη νέα εκκίνηση του υπολογιστή τα Windows θα αναζητήσουν το αρχείο αυτό και, εφόσον δεν θα βρουν, θα το δημιουργήσουν εκ νέου, με αποτέλεσμα να ενημερωθεί με τις νέες γραμματοσειρές και ακολούθως θα ενημερωθούν και οι εφαρμογές μας.

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΜΝΗΜΗΣ

Αγαπητοί κύριοι,

Πολλά συγχαρητήρια για τη δουλειά που κάνετε, η οποία έχει φέρει τόσο ψηλά το περιοδικό στην εκτίμηση των αναγνωστών αλλά και κυκλοφοριακά, όπως πιστεύω. Σας γράφω για να με βοηθήσετε σε ένα πρόβλημα



που έχω με τον υπολογιστή μου. Οταν, λοιπόν, ξεκινάνε τα Windows, όλα πάνε καλά. Με το που ανοίγω όμως μια εφαρμογή και φτιάχνω κάτι, την ώρα που σώζω εμφανίζεται ένα μήνυμα που λέει ότι δεν υπάρχει αρκετός χώρος στο δίσκο. Παρ' όλα αυτά, ο δίσκος μου, όταν τον ελέγχω, δείχνει ότι έχει ελεύθερα 20MB περίπου. Τι φταίει άραγε και τι πρέπει να κάνω για να μην εμφανίζεται αυτό το μήνυμα;

Νικήτας Γεωργάς

✔ Αγαπητέ φίλε,

Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

Δυστυχώς, όσο και αν σου φανεί παράξενο, ο χώρος στο δίσκο σου όντως δεν είναι αρκετός. Αυτό συμβαίνει γιατί τα 20MB που βλέπεις ως ελεύθερο χώρο στο δίσκο σου χρησιμοποιούνται από τα Windows ως συμπληρωματική μνήμη.

Πιο συγκεκριμένα, τα Windows ακολουθούν μία τεχνική με σκοπό τη βελτίωση της απόδοσής τους. Η τεχνική αυτή αυξάνει το μέγεθος της μνήμης RAM του υπολογιστή σου, κάτι το οποίο επιτυγχάνεται με τη δημιουργία στο δίσκο σου ενός αρχείου που ονομάζεται εικονική (virtual) μνήμη. Παλαιότερα, στις 3.x εκδόσεις των Windows, αυτό το αρχείο είχε καθορισμένο μέγεθος, το οποίο δεν άλλαζε παρά μόνο έπειτα από δική μας παρέμβαση, ενώ οποιαδήποτε αλλαγή του απαιτούσε επανεκκίνηση των Windows. Τα Windows 95 όμως χρησιμοποιούν μία περισσότερο εξελιγμένη τεχνική, η οποία δεσμεύει και αποδεσμεύει χώρο στο δίσκο στο απαραίτητο μέγεθος, ανάλογα με τις απαιτήσεις των εφαρμογών που τρέχουμε ανά πάσα στιγμή. Ετσι, στη δική σου περίπτωση, η εφαρμογή που τρέχεις μπορεί να δημιουργεί ανάγκη για 18MB εικονικής μνήμης και το αρχείο που θέλεις να σώσεις να είναι 3MB, όπως καταλαβαίνεις 18+3=21MB, που είναι φυσικά περισσότερα από τα 20MB που έχεις ελεύθερα!

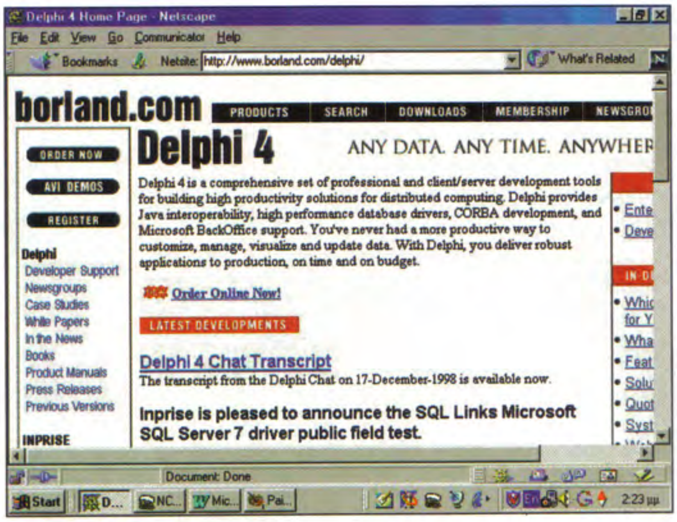
Στο σκεπτικό αυτό πρέπει να υπολογίσουμε και τις απαιτήσεις που ενδεχομένως έχουν προγράμματα όπως το PhotoShop, τα οποία δημιουργούν και δικά τους αρχεία εικονικής μνήμης! Ετσι, λοιπόν, αντιλαμβανόμαστε ότι η εξελιγμένη τεχνική των Windows 95 είναι δίκοπο μαχαίρι, αφού μπορεί μεν να δημιουργήσει μόνη της την απαραίτητη εικονική μνήμη για να τρέξει ένα πρόγραμμα, αλλά σε περιπτώσεις όπως η δική σου, φίλε Νικήτα, είναι λίαν επικίνδυνη, καθώς οι προσπάθειες εγγραφής σε γεμάτους δίσκους απέχουν ελάχιστα από ένα crash. Αποτέλεσμα; Οχι μόνο χάνουμε τη δουλειά που δεν έχει σωθεί, αλλά και όλα τα στοιχεία που υπάρχουν στο δίσκο μας.

Τι, λοιπόν, έχω να σου προτείνω, φίλε Νικήτα; Την επόμενη φορά που θα ανοίξεις τον υπολογιστή σου, άρχισε το καθάρισμα κατεπειγόντως. Και μη μου πεις ότι όλα είναι απαραίτητα, γιατί, αν το καλοσκεφτείς, θα θυμηθείς, για παράδειγμα, εκείνη την πασιέντσα που εγκατέστησες από το CD του περιοδικού για να τη δοκιμάσεις κ.ο.κ. Επίσης, άδειασε το recycle bin και το folder WINDOWS/TEMP, όπου πιθανότατα θα βρεις πολλά άσχετα αρχεία. Αν, παρ' όλα αυτά, συνεχίζεις να μην έχεις χώρο και τα δεδομένα σου είναι απαραίτητα, πάρε ένα αντίγραφο ασφαλείας και διάγραψε αυτά που δεν χρησιμοποιείς συχνά. Κατά τη γνώμη μου, χρειάζονται περίπου 200MB ελεύθερα στο

How To

δίσκο για να δουλεύεις γρήγορα και με ασφάλεια. Αν, ωστόσο, πρέπει οπωσδήποτε να δουλέψεις χωρίς να σβήσεις τίποτα για κάποιο χρονικό διάστημα, μπορείς να κάνεις το εξής: Κάνε δεξί κλικ στο εικονίδιο "My Computer" και από το μενού επίλεξε "Properties". Από τα Tab επίλεξε το τελευταίο "Performance" και εκεί το κουμπί "Virtual Memory". Εδώ υπάρχουν δύο επιλογές: Με την πρώτη "Let Windows manage my virtual memory settings" η διαχείριση της εικονικής μνήμης παραμένει στα Windows και το πρόβλημα στην περίπτωσή σου παραμένει και αυτό, με τη δεύτερη "Let me specify my own virtual memory settings" μπορούμε να επιλέξουμε το ελάχιστο και μέγιστο μέγεθος που εμείς επιθυμούμε να καταλαμβάνει η εικονική μνήμη των Windows, αλλά και το δίσκο στον οποίο επιθυμούμε να δημιουργηθεί αυτή. Τέλος, μπορούμε να επιλέξουμε να μην έχουμε καθόλου εικονική μνήμη, κάτι που δεν συνιστώ, ιδίως αν έχουμε λίγη RAM.

Στην περίπτωσή σου, Νικήτα, θα πρότεινα να επιλεγούν ως ελάχιστη αλλά και μέγιστη μνήμη τα 16MB. Στο σημείο αυτό θα κάνω μία παρατήρηση: Αν εμείς έχουμε επιλέξει την εικονική μνήμη, θα παρατηρήσουμε ότι η ταχύτητα του μηχανήματός μας έχει αυξηθεί ελαφρά. Κάτι τέτοιο, όμως, αποτελεί ρίσκο, καθώς θα πρέπει να γνωρίζουμε παρά πολύ καλά τις απαιτήσεις των εργασιών μας, ενώ μερικές φορές θα χρειαστεί στην κυριολεξία να μαντέψουμε τις απαιτήσεις αυτές.



ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ ΣΕ DELPHI

Αγαπητό περιοδικό,

Θα προσπεράσω τα συγχαρητήρια, γιατί αν έπρεπε να τα γράψω, νομίζω ότι δεν θα έφταναν δέκα σελίδες για να εκφράσω αυτά που θέλω. Ετσι, λοιπόν, περνάω κατευθείαν στο πρόβλημα. Ασχολούμαι εδώ και καιρό με την Delphi και θεωρώ πια ότι μπορώ να γράψω καλά προγράμματα με αυτήν. Ετσι, λοιπόν, ξεκίνησα να φτιάξω έναν διευθυνσιογράφο. Ολα πήγαιναν καλά, μέχρι που ανακάλυψα μία μεγάλη αδυναμία του προγράμματός μου: Δεν μπορώ να καταφέρω να μπορεί ο χρήστης να πηγαίνει από ένα πεδίο στο επόμενο με το που πατάει enter, πράγμα που θεωρώ πάρα πολύ απαραίτητο για μία φόρμα εισαγωγής δεδομένων. Σας παρακαλώ πολύ, αν μπορείτε βοηθήστε με και, αν μπορείτε, δώστε και το listing.

Με εκτίμηση,
Βερβέρης Λάκης

Φίλε μας,

Εστω και αν δεν έγραψες τα συγχαρητήρια, εμείς σε ευχαριστούμε για αυτές τις τόσο όμορφες νοητές δέκα σελίδες. Το προβληματάκι που έχεις να μη σε ανησυχεί, καθώς υπάρχει η λύση του. Μάλιστα, επειδή με βρίσκεις στις πολύ καλές μου, θα έχεις και το listing που θα σου αποκαλύψει τον τρόπο με τον οποίο θα μπορείς να μετακινείσαι ανάμεσα στα πεδία με τα βελάκια. Ιδού, λοιπόν...

Καταρχήν, χρησιμοποιούμε το event KeyPress κάθε component που περιέχει πεδίο της βάσης προς εισαγωγή.

```
procedure TEDBEdit.KeyPress(var
   Key: Char);
begin

   if Key = #13 then   {αν πατηθεί το
     πλήκτρο enter, τότε}
   begin
   if not (GetParentForm( Self ) = nil )
     then   {αν η φόρμα που υπάρχει το
     component  είναι η ενεργός, τότε}
     SendMessage(GetParentForm(
     Self ).Handle, WM_NEXTDLGCTL,
     0, 0); {δώσε το focus και κάνε
     active το επόμενο dialog control}
     Key := #0;
   end;

   if Key <> #0 then inherited
     KeyPress(Key);

end;

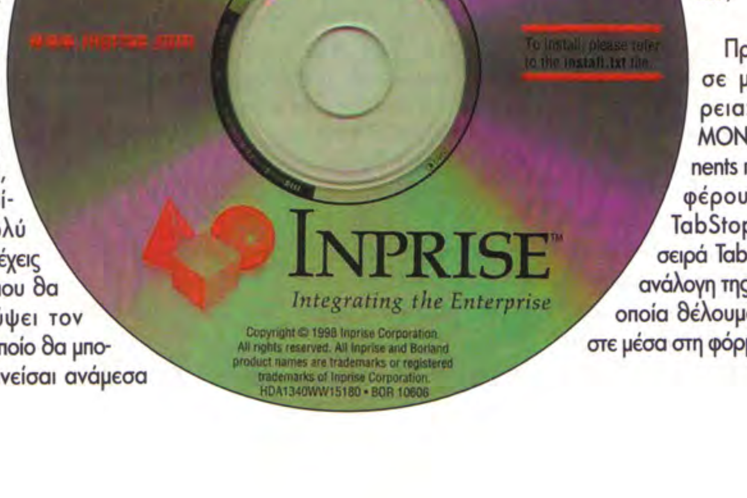
procedure TEDBEdit.KeyDown(var
   Key: Word; Shift: TShiftState);
var
   CtlDir: Word;
begin

   if (Key = VK_UP) or (Key =
     VK_DOWN) then {αν πατηθεί το
     πάνω ή το κάτω βελάκι τότε)

   begin
     if Key = VK_UP then CtlDir := 1
     {αν πατηθεί το πάνω βελάκι τότε
     βάλε στη μεταβλητή CtlDir το 1
     αλλιώς 0}
     else CtlDir :=0;
     if not (GetParentForm( Self ) = nil
     ) then {αν η φόρμα που υπάρχει το
     component  είναι η ενεργός, τότε}

       SendMessage(GetParentForm(
     Self ).Handle, WM_NEXTDLGCTL,
     CtlDir, 0); {δώσε το focus και κάνε
     active το επόμενο ή προηγούμενο
       dialog control ανάλογα με τη
         μεταβλητή CtlDir }
           end
             else inherited
             KeyDown(Key, Shift);

               end;
```



Προσοχή, όμως, σε μία λεπτομέρεια: Θα πρέπει ΜΟΝΟ τα components που μας ενδιαφέρουν να έχουν TabStop:=true και η σειρά Taborder να είναι ανάλογη της σειράς με την οποία θέλουμε να κινούμαστε μέσα στη φόρμα.

PC

ΤΟ PC master ΤΩΡΑ ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ!!!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

CD-ROM

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ
TELECLUB - ΚΥΠΡΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20, Τηλ.: 2619059

ΑΘΗΝΑ
BIG CITY - Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 48, Τηλ.: 8211117

COMPUTER ALFA - ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 7, Τηλ.: 3838795

DIRECT - ΜΠΟΤΑΣΗ 4, Τηλ.: 3301031

DISCOVERY - ΠΑΠΑΡΗΓΟΠΟΥΛΟΥ 15, Τηλ.: 3312680

FANTASY SHOP -3ης ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 103 ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ, Τηλ.: 8231072

HARD & SOFT - ΠΑΡΑΣΙΟΥ 3, ΑΓ. ΠΑΝΤΕΛΕΗΜΟΝΑΣ, Τηλ.: 8838510

INFORAMA CENTER - ΠΑΤΗΣΙΩΝ 302, ΑΘΗΝΑ Τηλ.: 2281993



ΚΑΪΣΣΑ - ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ, Τηλ.: 3606488

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ - ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 37, Τηλ.: 3829629

LEADER - ΣΠ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 44, Τηλ.: 8210327

MF SYSTEM - ΛΕΛΑΣ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ 14, Τηλ.: 8564265

MULTIMEDIA CENTER - ΣΟΛΩΜΟΥ 34, Τηλ.: 3300330

MULTIMEDIA CENTER - Β. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 7 (ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟ ΣΤΑΔΙΟ), Τηλ.: 7259172

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ - ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 35, Τηλ.: 3841826, 3302980

PAPER TOWN - Λ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 135, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, Τηλ.: 6995260

POINT - ΕΡΥΘΡΑΙΑΣ 51, Τηλ.: 8813935

ΑΙΓΑΛΕΩ
COMPUTER ALFA - ΘΗΒΩΝ 360, Τηλ.: 5313336

MICROCHIP - ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 289, Τηλ.: 5310655

TELECLUB - ΘΗΒΩΝ 365, Τηλ.: 5316646

ΑΛΙΜΟΣ
COMPUTER ALFA - Λ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 532, Τηλ.: 9946135

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ
ΓΡΑΜΜΗ - ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 20, Τηλ.: 9957657-8

MICROCHIP - ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 42, Τηλ.: 9961945-7

ΓΑΛΑΤΣΙ
AVAX - ΛΑΜΠΡΙΝΗΣ 39, Τηλ.: 2133883

ΓΛΥΦΑΔΑ
TELECLUB - ΓΙΑΝΝΙΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 3, Τηλ.: 9681626

ΖΩΓΡΑΦΟΥ
TELECLUB - ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 14 & ΛΕΩΦ. ΠΑΠΑΓΟΥ, Τηλ.: 7484977

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ
MICROCHIP - ΠΡΩΤΟΠΑΠΠΑ 59, Τηλ.: 9968008

ΚΑΛΛΙΘΕΑ
GAME BUSTER - ΛΑΣΚΑΡΙΔΟΥ 33 & ΧΑΡΟΚΟΠΟΥ, Τηλ.: 9570252

MEDIA STORE - ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ 97-99, Τηλ.: 9560789

T&K - ΔΗΜΟΣΘΕΝΟΥΣ 51, Τηλ.: 9574750

TELECLUB - ΘΗΣΕΩΣ 60, Τηλ.: 9574371

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΘΗΣΕΩΣ 62, Τηλ.: 9531817

ΚΑΡΕΑΣ
DIRECT - ΑΝΑΠΗΡΩΝ ΠΟΛΕΜΟΥ 18, Τηλ.: 7653882

ΚΕΡΑΤΕΑ
AVIA COMPUTER - ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΠΛΑΤΕΙΑ ΚΕΡΑΤΕΑΣ, Τηλ.: (0299) 42305

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ
COMPUTERLAND SERVICES - ΑΝΤ. ΓΙΑΝΝΟΥΡΗ 9 & ΚΙΣΣΑΒΟΥ 1, Τηλ.: 4003878

ΚΥΨΕΛΗ
TELECLUB - ΚΥΨΕΛΗΣ 22 & ΥΔΡΑΣ, Τηλ.: 8842998

Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ
MICROCHIP - ΛΕΩΦ. ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ 384, Τηλ.: 2851401-3



Ν. ΙΩΝΙΑ
AVIA COMPUTERS - ΑΛ. ΠΑΝΑΓΟΥΛΗ 37, Τηλ.: 2717530

ΜΕΛΙΣΣΙΑ
MICROCHIP - ΛΕΩΦ. ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 15Β, Τηλ.: 8035735

ΝΙΚΑΙΑ
COMPUTER ALFA - ΠΛ. ΔΑΒΑΚΗ 5, Τηλ.: 4951455

MICROCHIP - Π. ΡΑΛΛΗ 114, Τηλ.: 4945520-22

Ν. ΣΜΥΡΝΗ
MICROCHIP - ΒΙΑΝΤΟΣ 14, Τηλ.: 9311313

ΜΑΡΟΥΣΙ
ΔΙΟΔΟΣ - ΛΑΜΠΡΟΥ ΚΑΤΣΩΝΗ 45, Τηλ.: 8050178

DISCOVERY - ΚΗΦΙΣΙΑΣ 83, Τηλ.: 6808745

ΠΑΓΚΡΑΤΙ
NEXUS COMPUTER - ΦΙΛΟΛΑΟΥ 109, Τηλ.: 7015319

ΠΑΤΗΣΙΑ
AVIA COMPUTER - ΣΠ. ΛΑΜΠΡΟΥ 16, Τηλ.: 2235832

ΠΕΙΡΑΙΑΣ
COMPUTER ALFA - ΤΣΑΜΑΔΟΥ 71, Τηλ.: 4225207

DATA FIRST - ΔΕΛΗΓΙΩΡΓΗ 120, Τηλ. 4131356,

MICROCHIP - ΣΚΟΥΖΕ 16, Τηλ.: 4280145-7

MULTIMEDIA WORLD - ΑΦΕΝΤΟΥΛΗ 10, Τηλ.: 4182123

STEP - ΑΚΤΗ ΜΟΥΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 36, Τηλ.: 4184391

TELECLUB - ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166-168, Τηλ.: 4227097

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
TELECLUB - ΠΑΝ. ΤΣΑΛΔΑΡΗ & ΒΑΡΝΑΛΗ, Τηλ.: 5782379

ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ
MICROCHIP - ΧΑΜΟΣΤΕΡΝΑΣ 24, Τηλ.: 3412800-2

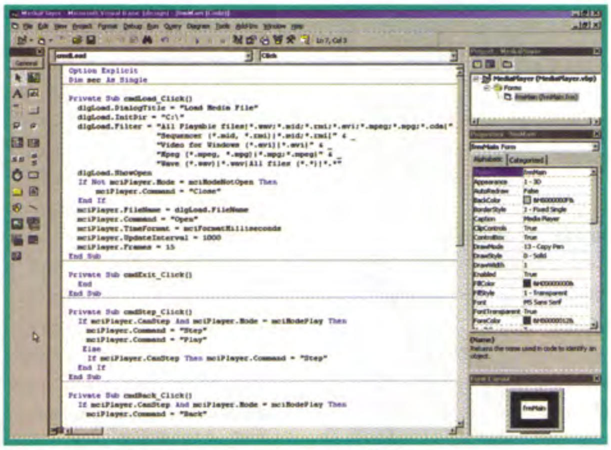
ΧΑΪΔΑΡΙ
BIG CITY - Λ. ΚΑΒΑΛΑΣ 260, Τηλ.: 5322966

ΧΑΛΑΝΔΡΙ
BIG CITY - Λ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 268, ΣΙΔΕΡΑ ΧΑΛΑΝΔΡΙΟΥ, Τηλ.: 6848007

ΧΟΛΑΡΓΟΣ
MICROCHIP - ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 245, Τηλ.: 6747478

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΟ "PC MASTER" ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΣΕΛΙΔΑ. ΣΥΝΤΟΜΑ ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ!

VISUAL BASIC
ΠΡΟΣΘΕΤΟΝΤΑΣ ΗΧΟ & ΓΡΑΦΙΚΑ



Γράφοντας τον κώδικα για το Media Player.

Πολυμέσα: ήχος, εικόνα, video με μία λέξη. Φυσικά, η Visual Basic μας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε εικόνα και ήχο στις εφαρμογές που φτιάχνουμε, και μάλιστα με πολύ εύκολο τρόπο. Ας δημιουργήσουμε λοιπόν προγράμματα που μπορούν να χαρακτηριστούν multimedia!

Του Δημήτρη Γιαννίτσαρου
dimgian@hotmail.com

Ας ξεκινήσουμε με τις εικόνες. Οι εικόνες υποστηρίζονται στη Visual Basic (VB) μέσω των control PictureBox και Image. Στην ουσία το PictureBox είναι ίδιο με το Image control, προσφέρει όμως περισσότερες δυνατότητες, για παράδειγμα μπορεί να λειτουργήσει ως container (δηλαδή να περιέχει άλλα controls). Λόγω αυτού καταλαμβάνει και περισσότερους πόρους του συστήματος. Στην περίπτωσή μας, όπου θέλουμε απλά να δείξουμε κάποιες εικόνες, θα χρησιμοποιήσουμε το Image. Τα υποστηριζόμενα formats και των δύο controls είναι: bitmap (.bmp), icon (.ico), JPEG (.jpeg και .jpg), GIF και metafiles (.wmf).

Οταν βάλουμε ένα Image σε μια φόρμα, θα δούμε ένα παραλληλόγραμμο με διακεκομμένες γραμμές, αλλά αν τρέξουμε το πρόγραμμα, δεν θα βρούμε κανένα ίχνος του. Για να ενεργοποιηθεί χρησιμοποιούμε το property Picture, στο οποίο περνάμε μία εικόνα. Αυτό γίνεται μέσω της μεθόδου LoadPicture(path). Ετσι, για να δείξουμε μια εικόνα δίνουμε την εντολή Image.Picture = LoadPicture("C:\Windows\bubbles.bmp"). Αυτόματα το Image θα δείξει την εικόνα. Αν θέλουμε να σταματήσει να τη δείχνει, δίνουμε την εντολή Image.Picture = LoadPicture(). Το Image έχει άλλη μία ιδιομορφία: Μόλις φορτώσει μια εικόνα, αυτόματα παίρνει το μέγεθός της. Αν λοιπόν η εικόνα μας έχει μέγεθος μικρότερο από το Image, δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Τι γίνεται όμως όταν είναι μεγαλύτερη; Αυτό μπορεί να έχει την εξής παρενέργεια: Αν η φόρμα μας είναι σχετικά μικρή και η εικόνα μεγάλη, το Image θα γίνει μεγαλύτερο από τη φόρμα, με αποτέλεσμα να μη βλέπουμε ολόκληρη την εικόνα. Για αυτό υπάρχουν δύο λύσεις. Η μία είναι να κάνουμε resize το μέγεθος της φόρμας χρησιμοποιώντας τα properties Image.Height και Image.Width, που μας δίνουν το ύψος και το πλάτος του control (δηλαδή της εικόνας). Ετσι, μπορούμε να ορίσουμε τα Form.Height και Form.Width ανάλογα με αυτά. Ο άλλος τρόπος είναι να κάνουμε scale (stretch) την εικόνα ώστε να χωρέσει στο Image, ανεξάρτητα από το αν είναι μεγαλύτερη ή μικρότερη. Αυτό γίνεται αν θέσουμε Image.Stretch=True προτού κάνουμε το LoadPicture. Φυσικά το stretching αλλοιώνει την εικόνα σε μεγάλο βαθμό.

Ας φτιάξουμε τώρα ένα πρόγραμμα που θα δείχνει εικόνες. Για το σκοπό αυτό θα πρέπει ο χρήστης με κάποιο τρόπο να διαλέγει αρχείο. Αν θέλουμε, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα DirListBox, DriveListBox και FileListbox, αλλά αντί γι' αυτό θα χρησιμοποιήσουμε ένα control που κάνει τη δουλειά και των τριών: το Common Dialog. Για να εμφανιστεί το control στο ToolBox, πατάμε Ctrl+T (ή επιλέγουμε Project/Components από το menu) και τσεκάρουμε το Microsoft Common Dialog Control.

Το control αυτό μπορεί να δείξει διαλόγους κατάλληλους για άνοιγμα και αποθήκευση αρχείου, για επιλογή γραμματοσειράς ή χρώματος, για τις ρυθμίσεις του εκτυπωτή και, τέλος, για το help. Για να εμφανιστεί ένας διάλογος καλούμε αντίστοιχα ShowOpen, ShowSave, ShowFont, ShowColor, ShowPrinter και ShowHelp, π.χ. CommonDialog.ShowOpen. Ο τίτλος του διαλόγου ορίζεται από την ιδιότητα DialogTitle, ενώ το αρχείο που επιλέξαμε (για το ShowOpen) επιστρέφεται στην ιδιότητα FileName. Ανάλογα με το είδος του διαλόγου που ανοίξαμε επηρεάζονται διαφορετικά properties. Ετσι, στο διάλογο ShowFont δεν επηρεάζεται το FileName, επηρεάζεται όμως το Fontname. Ακόμα μία ενδιαφέρουσα ιδιότητα είναι η InitDir, με την οποία καθορίζουμε σε ποιο directory θα ξεκινάμε.

Εντούτοις η πιο χρήσιμη ιδιότητα είναι η Filter, με την οποία μπορούμε να φιλτράρουμε τα αρχεία ανάλογα με το extension τους. Επίσης μπορούμε να ορίσουμε πολλές κατηγορίες αρχείων (ανάλογα με το είδος τους) και ο χρήστης να επιλέγει ποια θέλει να δει. Το Filter δί-



Η τελειωμένη φόρμα του Media Player.



Το Multimedia Control.

νεται ως string της μορφής

"description1 |filter1 |description2 |filter2..."

Ετσι, για να δώσουμε μόνο την επιλογή για bmp εικόνες, προτού ανοίξουμε το διάλογο θα γράφαμε:

```
CommonDialog.Filter = "Bitmaps Only|*.bmp"
```

Το σύμβολο | ονομάζεται pipe και εδώ χρησιμοποιείται για να χωρίσει την περιγραφή του φίλτρου (αυτό που θα δει ο χρήστης) από το ίδιο το φίλτρο. Αν θέλουμε και τις gif και τις bmp, θα δώσουμε:

```
CommonDialog.Filter = "GIF and
  BMP|*.bmp;*.gif"
```

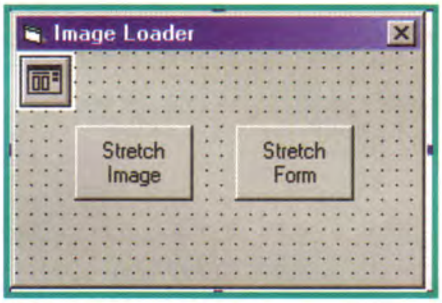
Το μόνο που άλλαξε είναι ότι ως φίλτρο βάζουμε και τα δύο extensions, χωρισμένα από ένα ελληνικό ερωτηματικό (;). Αν τώρα θέλουμε να προσθέσουμε άλλη μία επιλογή, που να δείχνει όλα τα αρχεία, θα γράψουμε:

```
CommonDialog.Filter = "GIF and
  BMP|*.bmp;*.gif|All Files|*.*"
```

Μπορούμε πλέον να φτιάξουμε το πρόγραμμά μας. Ξεκινάμε ένα νέο Project και ονομάζουμε την πρώτη φόρμα frmMain. Πατάμε Ctrl+T και επιλέγουμε το Common Dialog, ώστε να εμφανιστεί στο ToolBox. Τοποθετούμε ένα στη φόρμα και το ονομάζουμε dlgLoad. Αν θέλουμε, μπορούμε να κάνουμε δεξί κλικ πάνω του, να επιλέξουμε properties και να ορίσουμε κάποιες ιδιότητες, όπως το InitDir και το Filter. Είναι το ίδιο με το να ορίσουμε τις ιδιότητες αυτές στον κώδικά μας. Επίσης τοποθετούμε δύο buttons τα cmdStrImg και cmdStrFrm. Το πρώτο θα κάνει Stretch την εικόνα ώστε να χωρέσει στο Image, ενώ το δεύτερο θα κάνει Stretch τη φόρμα ώστε να φανεί η εικόνα στο φυσιολογικό μέγεθός της.

Προσθέτουμε άλλη μία φόρμα (Project/Add Form ή δεξί κλικ στο όνομα του Project στον Project Explorer και Add/Form). Την ονομάζουμε frmShow και μέσα της τοποθετούμε ένα Image, το οποίο απλώνουμε ώστε να πιάσει όλο το χώρο της φόρμας. Αυτή η φόρμα θα χρησιμοποιείται για να δείξουμε τις εικόνες και δεν θα γράψουμε καθόλου κώδικα. Αντίθετα, για τη frmMain γράφουμε τον εξής κώδικα:

```
Private Sub cmdStrImg_Click()
 On Error GoTo errorhandler
 dlgLoad.DialogTitle = "Load image and stretch
   it"
 dlgLoad.ShowOpen
 frmShow.Image1.Stretch = True
 frmShow.Image1.Picture =
   LoadPicture(dlgLoad.FileName)
 frmShow.Show vbModal
errorhandler:
End Sub
```



Η φόρμα του Image Viewer.

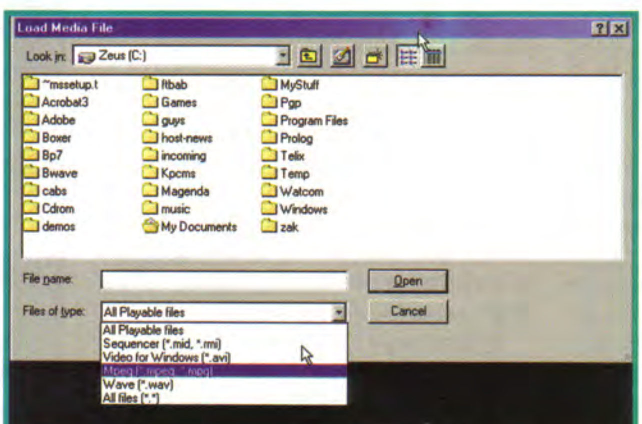
```
Private Sub cmdStrFrm_Click()
 On Error GoTo errorhandler
 dlgLoad.DialogTitle = "Load image and stretch
   it"
 dlgLoad.ShowOpen
 frmShow.Image1.Stretch = False
 frmShow.Image1.Picture =
   LoadPicture(dlgLoad.FileName)
 frmShow.Height = frmShow.Image1.Height
 frmShow.Width = frmShow.Image1.Width
 frmShow.Show vbModal
errorhandler:
End Sub

Private Sub Form_Load()
 dlgLoad.InitDir = "C:\"
 dlgLoad.Filter = "All images (*.bmp, *.gif,
   *.jpg, *jpeg,
   *.ico)|*.bmp;*.gif;*.jpg;*jpeg;*.ico"
 dlgLoad.CancelError = True
End Sub
```

Προσοχή: στο Filter property, όταν γράφουμε τα filters, δεν αφήνουμε πουθενά κενό, αλλά τα γράφουμε το ένα δίπλα στο άλλο χωρισμένα με ερωτηματικό. Στην περιγραφή μπορούμε να βάλουμε κενά. Το πρόγραμμα είναι πολύ απλό. Με το που φορτώνει η πρώτη φόρμα, ορίζουμε το αρχικό directory για το Dialog καθώς και τα φίλτρα του. Επίσης, η ιδιότητα CancelError, που ορίζει αν το να πατήσει ο χρήστης cancel προκαλεί ένα error, γίνεται true.

Τώρα, όταν πατήσουμε το κουμπί cmdStrImg, καλείται η ShowOpen. Αφού ο χρήστης επιλέξει αρχείο, ορίζουμε το Stretch του Image σε true και καλούμε τη LoadPicture. Τέλος, δείχνουμε την frmShow. Το vbModal απαγορεύει σε οποιαδήποτε άλλη φόρμα της εφαρμογής να γίνει ενεργός (active) αν πρώτα δεν κλείσει η frmShow. Σε περίπτωση που συμβεί κάποιο λάθος (λάθος συμβαίνει αν επιλέξουμε μη υποστηριζόμενο αρχείο ή κάνουμε Cancel), το πρόγραμμα μεταβαίνει στο τέλος της ρουτίνας. Αυτό επιτυγχάνεται με το On Error GoTo errorhandler. Αν δεν το είχαμε κάνει, το πρόγραμμα θα τερματιζόταν αυτόματα από τη VB, η οποία θα μας επέστρεφε ένα μήνυμα λάθους.

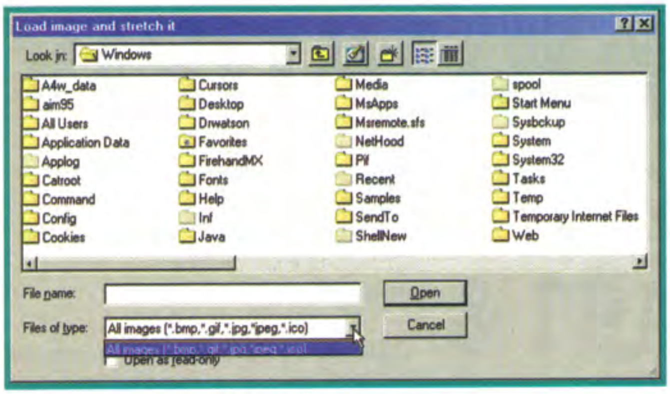
Το cmdStrFrm έχει παρόμοια λειτουργικότητα, αλλά αντί να κάνουμε Stretch την εικόνα, μεγαλώνουμε ή μικραίνουμε τη φόρμα μας ώστε να αποκτήσει ίδιο μέγεθος με το Image (δηλαδή την εικόνα που φορτώσαμε).



Ανοίγοντας ένα αρχείο με τον Media Player. (Κουίζ: Γιατί η εικόνα έχει δύο mouse pointers;)

ΗΧΟΣ & VIDEO

Είδαμε λοιπόν ότι το Picture και το Image control ικανοποιούν τις ανάγκες μας για την εμφάνιση εικόνων. Με τον ήχο και το video, όμως, τι γίνεται; Η VB μας παρέχει ένα control που αναλαμβάνει να φέρει αυτά τα χαρακτηριστικά στις εφαρμογές μας. Το όνομά του είναι Multimedia MCI control και, για να εμφανιστεί στο ToolBox μας, πατάμε Ctrl+T και επιλέγουμε το Microsoft Multimedia Control. Με το Multimedia MCI Control (MMC για συντομία) μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε όλες τις Media Control Interface συσκευές. Τέτοιες είναι η κάρτα ήχου,



Το Common Dialog του Image Viewer.

οι MIDI sequencers, το CD player κ.ά. Στην ουσία μάς παρέχει έναν transparent (διαφανές-κοινό) τρόπο να παίξουμε διάφορα multimedia αρχεία, όπως wav, mid, avi κ.λπ.

Οταν τοποθετήσουμε ένα MMC σε μία φόρμα, βλέπουμε ότι περιλαμβάνει εννέα κουμπιά: previous, next, play, pause, rewind, forward, stop, record, eject. Είναι αντίστοιχα με τα κουμπιά σε ένα CD player ή ένα κασετόφωνο. Ας δούμε τον απλούστερο τρόπο για να παίξουμε έναν ήχο. Σε μια άδεια φόρμα τοποθετούμε ένα MMC και ένα button. Κάνουμε διπλό κλικ στο button ώστε να εμφανιστεί ο χειριστής του και γράφουμε τον κώδικα που ακολουθεί:

```
Private Sub Command1_Click()
 MMControl1.Wait = True
 MMControl1.Shareable = False
 MMControl1.DeviceType = "WaveAudio"
 MMControl1.FileName =
   "C:\WINDOWS\media\Chimes.wav"
 MMControl1.Command = "Open"
End Sub

Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
 MMControl1.Command = "Close"
End Sub
```

Αντί για το c:\Windows\Chimes.wav μπορούμε να βάλουμε όποιο wav θέλουμε. Μόλις πατήσουμε το κουμπί, θα δούμε ότι το MMC θα γίνει ενεργό και θα μπορούμε πλέον να πατήσουμε το play για να ακούσουμε το wav. Τόσο απλά! Ας δούμε όμως τι κάνουν οι εντολές. Η πρώτη εντολή (wait) ορίζει ότι το πρόγραμμά μας θα περιμένει μέχρι να τελειώσει η επόμενη εντολή, η οποία εδώ είναι η Shareable = False, και δηλώνει ότι κανένα άλλο πρόγραμμα δεν θα μπορεί να χρησιμοποιήσει την ίδια MCI συσκευή με μας (την κάρτα ήχου στην προκειμένη περίπτωση). Ακολούθως δηλώνουμε τι είδους συσκευή θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε (εδώ WaveAudio, δηλαδή την κάρτα ήχου) καθώς και ποιο είναι το αρχείο που θα ανοίξουμε. Εδώ να επισημάνουμε ότι συνήθως δεν χρειάζεται να γράψουμε το DeviceType, καθώς η VB μπορεί να καταλάβει τι είδους συσκευή θα χρησιμοποιήσει από το extension του αρχείου. Αν όμως θέλουμε να ανοίξουμε ένα αρχείο που γνωρίζουμε ότι είναι wav αλλά ονομάζεται π.χ. sound.dat, πρέπει να χρησιμοποιήσουμε την ιδιότητα DeviceType. Τέλος, χρησιμοποιώντας το property Command δίνουμε μια εντολή στο MMC, την Open. Με αυτή την εντολή "ανοίγουμε" τη συσκευή και μπορούμε πλέον



Ανοίγοντας μια εικόνα με Stretch Form. Η εικόνα είναι φυσιολογική.

να χρησιμοποιήσουμε τα κουμπιά του MMC ή τις ανάλογες εντολές για να χειριστούμε τη συσκευή. Οι υπόλοιπες εντολές είναι (σε αντιστοιχία με τα κουμπιά του control): Prev, Next, Play, Pause, Back, Step, Stop, Record, Eject, ενώ υπάρχουν μερικές ακόμα, όπως η Close, η οποία "κλείνει" τη συσκευή (για αυτό την έχουμε βάλει στο Form_Unload). Στο παράδειγμα μπορούμε, εκτός από το να παίξουμε τον ήχο, να κάνουμε stop και να γυρίσουμε στην αρχή του sample. Δεν μπορούμε να κάνουμε π.χ. forward ή eject, γιατί αυτά είναι λειτουργίες που χρειάζονται σε άλλα είδη αρχείων, όπως videos και audio CD.

Ας δούμε τώρα πώς μπορούμε να ελέγξουμε μερικές πληροφορίες που μας δίνει το MMC. Οπως είναι λογικό, είναι πολύ πιθανό να χρειαστούμε μερικές πληροφορίες για το αρχείο που παίζει, όπως τη διάρκειά του και το πόσα δευτερόλεπτα έχει παίξει. Το σκοπό αυτό εξυπηρετούν τα properties Length για τη διάρκεια και Position για τη θέση όπου βρίσκεται τώρα. Πρώτα όμως πρέπει να ορίσουμε σε τι μονάδα θα μας επιστρέφει το αποτέλεσμα η Basic. Δίνοντας λοιπόν MMControl.TimeFormat = mciFormatMilliseconds, ορίζουμε να μας επιστρέφει τιμές σε χιλιοστά του δευτερολέπτου. Ετσι, με τον ακόλουθο κώδικα ξέρουμε τη διάρκεια ενός αρχείου σε δευτερόλεπτα:

```
MMControl1.Timeformat =
  mciFormatMilliseconds
Seconds = MMControl1.Length /1000
```

Αν όμως θέλουμε να ενημερώνουμε ένα Label για το πόσο έχουμε προχωρήσει, τι κάνουμε; Τη λύση δίνουν το property UpDateInterval και το event StatusUpdate. Ορίζοντας το UpDateInterval διάφορο του 0, αναγκάζουμε το event StatusUpdate να ενεργοποιείται κάθε φορά που περνά χρόνος ίσος με αυτόν που ορίσαμε στο UpDateInterval. Για παράδειγμα, αν δώσουμε MMControl1.UpdateInterval=1000 και γράψουμε το χειριστή:

```
Private Sub MMControl1_StatusUpdate()
 Label1.Caption = MMControl1.Position
End Sub
```

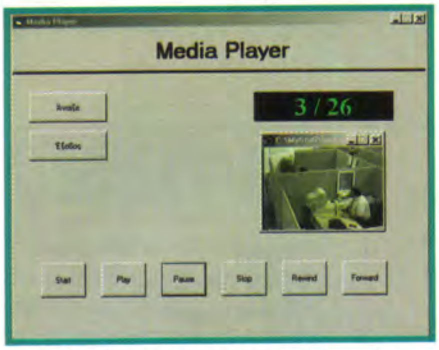
το Label1 θα γράφει πόσα δευτερόλεπτα παίζει το αρχείο μας.

MEDIA PLAYER

Εχοντας αυτές τις γνώσεις μπορούμε να φτιάξουμε ένα πρόγραμμα που θα παίζει πολλών ειδών αρχεία. Ξεκινάμε ένα νέο Project λοιπόν. Ονομάζουμε τη φόρμα μας frmMain και τοποθετούμε σε αυτήν ένα Multimedia Control και ένα Common Dialog, που θα χρησιμεύει για να ανοίξουμε τα αρχεία μας. Τα ονομάζουμε mciPlayer και dlgLoad και κάνουμε το property visible του MMC false, ώστε να μην



Ανοίγοντας την ίδια εικόνα με Stretch Image. Οπως βλέπετε, η εικόνα έχει αναγκαστικά παραμορφωθεί, ώστε να χωρέσει στο Image Control.



O Media Player ενώ παίζει το πολύ αστείο video που θα βρείτε στο CD.

εμφανίζεται στη φόρμα. Αυτό γιατί θα χρησιμοποιήσουμε δικά μας κουμπιά. Ετσι, συνολικά τοποθετούμε οκτώ κουμπιά: έξι για prev, play, pause, stop, rewind, forward (αυτά αντικαθιστούν τα κουμπιά του multimedia control), ένα για Load και ένα για Exit. Τα ονόματά που τους δίνουμε είναι cmdStart, cmdPlay, cmdPause, cmdStop, cmdBack, cmdStep, cmdLoad και cmdExit αντίστοιχα. Επίσης τοποθετούμε ένα label (lblScreen), στο οποίο για εφέ μπορούμε να αλλάξουμε το BackColor και το ForeColor. Ο απαιτούμενος κώδικας είναι ο εξής:

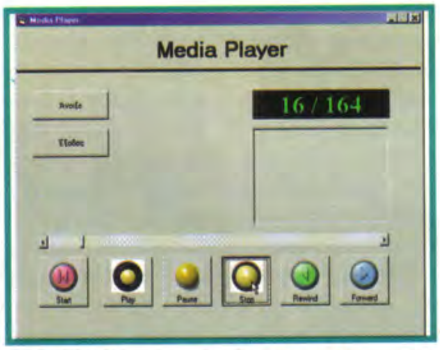
```
Option Explicit
Dim sec As Single

Private Sub cmdLoad_Click()
 dlgLoad.DialogTitle = "Load Media File"
 dlgLoad.InitDir = "C:\"
 dlgLoad.Filter = "All Playable
   files|*.wav;*.mid;*.rmi;*.avi;*.mpeg;*.mpg;*.
   cda|" & _
         "Sequencer (*.mid,
   *.rmi)|*.mid;*.rmi|" & _
         "Video for Windows (*.avi)|*.avi|" &
   _
         "Mpeg (*.mpeg,
   *.mpg)|*.mpg;*.mpeg|" & _
         "Wave (*.wav)|*.wav|All files
   (*.*)|*.*"
 dlgLoad.ShowOpen
 If Not mciPlayer.Mode = mciModeNotOpen
   Then
   mciPlayer.Command = "Close"
 End If
 mciPlayer.FileName = dlgLoad.FileName
 mciPlayer.Command = "Open"
 mciPlayer.TimeFormat =
   mciFormatMilliseconds
 mciPlayer.UpdateInterval = 1000
 mciPlayer.Frames = 15
End Sub

Private Sub cmdExit_Click()
 End
End Sub

Private Sub cmdStep_Click()
 If mciPlayer.CanStep And mciPlayer.Mode =
   mciModePlay Then
   mciPlayer.Command = "Step"
   mciPlayer.Command = "Play"
  Else
   If mciPlayer.CanStep Then
   mciPlayer.Command = "Step"
  End If
End Sub

Private Sub cmdBack_Click()
 If mciPlayer.CanStep And mciPlayer.Mode =
   mciModePlay Then
   mciPlayer.Command = "Back"
   mciPlayer.Command = "Play"
  Else
   If mciPlayer.CanStep Then
   mciPlayer.Command = "Back"
  End If
```



O Media Player που θα βρείτε στο CD.

```
End Sub

Private Sub cmdStart_Click()
 mciPlayer.Command = "Prev"
End Sub

Private Sub cmdPlay_Click()
 mciPlayer.Command = "Play"
End Sub

Private Sub cmdPause_Click()
 mciPlayer.Command = "Pause"
End Sub

Private Sub cmdStop_Click()
 mciPlayer.Command = "Stop"
 mciPlayer.Command = "Prev"
End Sub

Private Sub Form_Load()
 mciPlayer.Wait = True
 mciPlayer.Shareable = False
End Sub

Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
 If Not mciPlayer.Mode = mciModeNotOpen
   Then
   mciPlayer.Command = "Close"
 End If
End Sub

Private Sub mciPlayer_StatusUpdate()
 lblScreen.Caption = CInt(mciPlayer.Position /
   1000) & " / " & CInt(mciPlayer.Length /
   1000)
End Sub
```

Οι περισσότεροι χειριστές απλά δίνουν το κατάλληλο command στο MMC. Στο cmdLoad δίνουμε όλες τις ιδιότητες των Common Dialog και MMC controls, όπως το αρχικό directory, το UpdateInterval, το Frames (ορίζει πόσο πολύ θα μετακινούμαστε μπρος ή πίσω όταν χρησιμοποιούμε τα rewind και forward κουμπιά) κ.ά. Το φίλτρο που φτιάχνουμε είναι αρκετά μεγάλο και έχει πολλές επιλογές για το χρήστη.

Στο StatusUpdate απλά φρεσκάρουμε τα περιεχόμενα του label, τα οποία δείχνουν συνεχώς πόσα δευτερόλεπτα έχουμε παίξει καθώς και πόσα είναι συνολικά. Χρησιμοποιούμε τη διαδικασία Cint για να μετατρέψουμε το αποτέλεσμα σε ακέραιο (για να μη γράφει π.χ. 12.463/45.232 αλλά 12/45). Επίσης χρησιμοποιούμε το Mode property για να κλείσουμε τη συσκευή, αν αυτή δεν είναι κλειστή (mciModeNotOpen). Επειδή οι εντολές Back και Step σταματάνε τα videos, ελέγχουμε μήπως το video έπαιζε (mciModePlay) τη στιγμή που πατήσαμε το forward/rewind και, αν όντως έπαιζε, καλούμε την εντολή Play ώστε να συνεχίσει. Επίσης, επειδή το step, back δεν λειτουργεί σε όλα τα αρχεία, χρησιμοποιούμε το property CanStep, και αν είναι true, μόνο τότε δίνουμε εντολή step/back.

Δεν αναφερθήκαμε καθόλου στον έλεγχο λαθών του MMC - και δυστυχώς ο χώρος δεν είναι αρκετός για κάτι τέτοιο. Είναι σίγουρο όμως ότι σε μελλοντικό άρθρο θα υπάρχει ένα αφιέρωμα γενικά στα errors και στο πώς τα χειριζόμαστε (οπότε θα αναφερθούμε και στο MMC control). Επίσης θα παρατηρήσατε ότι δεν κάναμε καθόλου λόγο για τα audio CDs. Το MMC τα υποστηρίζει, αν μάλιστα δοκιμάσετε να πάτε σε ένα audio CD, θα δείτε ότι μπορείτε να φορτώσετε κανονικά τα tracks και να τα παίξετε (έχουν extension .cda).

Φυσικά στο CD θα βρείτε όλο τον κώδικα και τα εκτελέσιμα, ενώ περιλαμβάνεται και μια εξελιγμένη έκδοση του Player, την οποία μπορείτε να μελετήσετε. Δείτε οπωσδήποτε το video (badday.mpeg) που υπάρχει στο CD, για να μάθετε τις βλαβερές συνέπειες των... bugs στον άνθρωπο. Μέχρι τον άλλο μήνα, περιμένουμε τις προτάσεις, τα σχόλια και τις απορίες σας στη διεύθυνση dimgian@hotmail.com.

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΣΤΟ ΒΩΜΟ ΤΟΥ ΚΕΡΔΟΥΣ

Αγαπητό "PC Master",

Είναι η δεύτερη φορά που γράφω για να εκφράσω μέσω των καταπληκτικών σελίδων σου τις απόψεις μου. Αν και το πρώτο γράμμα μου κατέληξε στον κάδο των αχρήστων, δεν πτοούμαι και ξαναγράφω.

Θέμα 1ο: Windows 95/98: Είναι δύο λειτουργικά που έχουν κατασκευαστεί για την καταστροφή. Ολοι εμείς οι απλοί χρήστες (και όχι μόνο) διαπιστώνουμε μέρα με τη μέρα την προχειρότητα της Microsoft. Και λέω προχειρότητα γιατί η ίδια εταιρία μάς έχει δώσει τα εκπληκτικά Windows NT, τα οποία είναι πολύ πιο σταθερό λειτουργικό σύστημα και άρα έχει αποδείξει πως έχει τις δυνατότητες να μας προσφέρει ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΑ ανώτερα προϊόντα. Πάντως, πρέπει να ομολογήσω πως τα Windows είναι άριστα ως ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ. Ποιος δεν θέλει να γλιτώσει από τον μπελά των εγκαταστάσεων των διάφορων περιφερειακών, για παράδειγμα; Στην πράξη όμως τα πράγματα είναι τελείως διαφορετικά. Συγκεκριμένα τα Win98 εγκαθιστούν μόνα τους τους drivers, χωρίς να δίνουν λογαριασμό. Ετσι, συχνά τα κάνουν μαντάρα με τα conflicts που δημιουργούνται και μάλιστα μας δίνουν βοήθεια για να ξεμπλέξουμε τα λάθη που μόνα τους δημιουργούν! ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Μην πειράξετε κανένα αρχείο του συστήματος χρησιμοποιώντας το sysedit, ακόμα και αν ξέρετε τι κάνετε. Πολύ απλά, άμα το ζορίσετε αρκετά το θέμα, τα Windows ΔΕΝ θα ξεκινούν.

Θέμα 2ο: Πειρατεία. Απεχθάνομαι τους πειρατές. Οι άνθρωποι είναι κλέφτες. Πλουτίζουν με τον ιδρώτα κάποιου άλλου. Δεν φταίνε όμως μόνο αυτοί. Βλέπετε η σημερινή κοινωνία έχει φτάσει στο τελευταίο σκαλί της κατάπτωσης. Γιατί άραγε να το πάρω original, αφού με τα ίδια λεφτά παίρνω δύο πειρατικά, λένε πολλοί. Κι όμως αν έχετε θέληση και υπομονή, θα βρείτε με τα ίδια λεφτά δύο αυθεντικά, αλλά όχι ολοκαίνουρια. Συμφωνώ απόλυτα με την άποψη του φίλου Αλκη Πολυράκη (τεύχος 102) περί αγοράς software και hardware. Στο κάτω κάτω αυτοί που έχουν τη δυνατότητα (από άποψη hardware) να παίξουν τα σημερινά τέρατα της τεχνολογίας είναι, στις περισσότερες περιπτώσεις, και αυτοί που τα αντιγράφουν έτσι για την πλάκα τους. ΠΕΙΤΕ ΟΧΙ σε αυτούς και προτιμήστε τα γνήσια και μάλιστα τα γνήσια που σέβονται τον εαυτό τους και εσάς και δεν ζητούν το υπερμηχάνημα απλώς για να λειτουργήσουν. Αυτοί όμως που έχουν το υπερμηχάνημα είναι αυτοί που θα τρέξουν να αγοράσουν άκριτα ό,τι καινούριο βγει, έχοντας με αυτόν τον τρόπο καταστρέψει, χωρίς οι περισσότεροι να το θέλουν, τον "άγιο" χώρο της Πληροφορικής. Σε αυτούς ποντάρει ο Bill Gates και κάθε επιχειρηματίας που ως μόνο στόχο έχει το κέρδος και στο βωμό του θυσιάζει τα λίγα εναπομείναντα παραδοσιακά στοιχεία του χώρου.

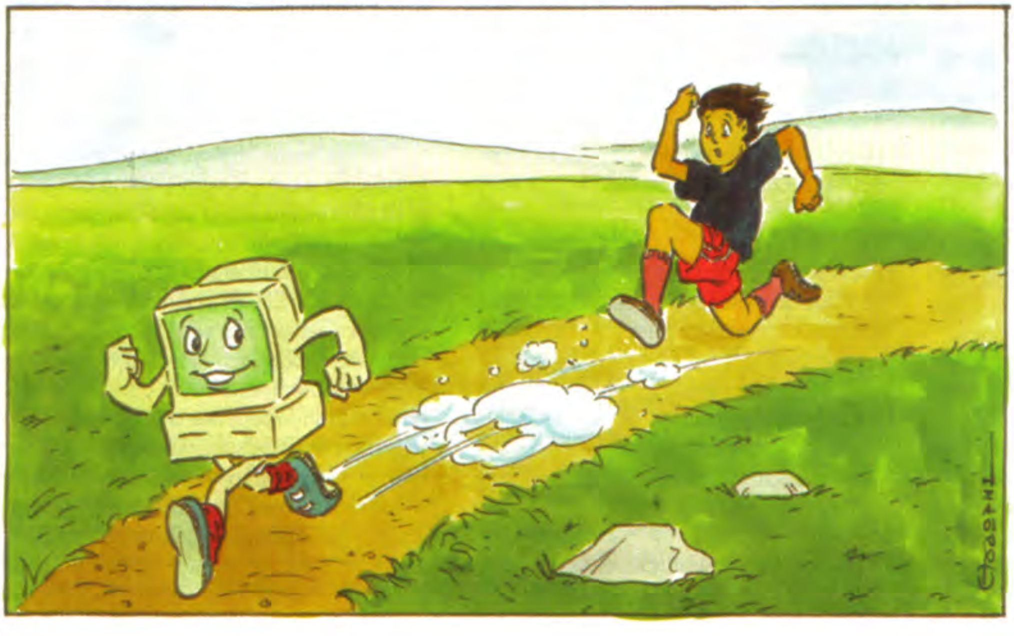
Με τιμή
Τζένος Παναγιώτης
Νιγρίτα Σερρών

ΥΓ. 1: Σας παρακαλώ δημοσιεύστε το γράμμα μου το οποίο αποτελεί μια κραυγή απελπισίας από τον γράφοντα.

ΥΓ. 2: Το περιοδικό είναι μέρ... ε... μήνα με το μήνα ήθελα να πω όλο και καλύτερο. Το μόνο που θα μπορούσα να επισημάνω είναι να επιστρέψετε στην παλιά θήκη του CD-ROM και να αφιερώσετε λίγες περισσότερες σελίδες στον τομέα του hardware.

ΥΓ. 3: Συγγνώμη για την έκταση του γράμματός μου, αλλά έπρεπε να τα πω.

ΥΓ. 4: Συγγνώμη αν σας κούρασα.



Φίλε Παναγιώτη,

Φυσικά και δεν μας κούρασες, αντίθετα χαρήκαμε που διαβάσαμε τις τόσο ενδιαφέρουσες απόψεις σου. Οπως έχουμε επανειλημμένα γράψει, οι ραγδαίες εξελίξεις στο χώρο της Πληροφορικής αλλά και των games δεν υπήρξαν ποτέ αποτέλεσμα μιας αντίστοιχης ζήτησης από το κοινό του χώρου, αλλά άμεση συνέπεια της ανακάλυψης από μέρους των εταιριών της "κότας που κάνει τα χρυσά αυγά". Και, δυστυχώς, η κότα αυτή είμαστε εμείς. Οταν εμείς πρώτοι καταλάβουμε πως δεν χρειαζόμαστε έναν καινούριο επεξεργαστή κάθε δίμηνο, μια νέα motherboard κάθε τετράμηνο, μια φρέσκια κάρτα γραφικών κάθε δεκαπενθήμερο και έναν άδειο σκληρό δίσκο κάθε εξάμηνο και σταματήσουμε να πληρώνουμε ένα σεβαστό ποσό χρημάτων για αναβαθμίσεις, τότε ίσως κάτι αλλάξει.

Προς το παρόν, όχι μόνο τρώμε ό,τι μας σερβίρουν, αλλά αντί να βαρυστομαχιάζουμε, αισθανόμαστε και πεινασμένοι από πάνω. Αβυσσος η ψυχή του κομπιουτερά και του gamer...

ΕΝ ΑΝΑΜΟΝΗ ΤΟΥ ΤΙΒΕΡΙΑΝΟΥ ΗΛΙΟΥ

Αγαπητό "PC Master",

Πρώτα από όλα θα ήθελα να δώσω τα συγχαρητήριά μου στη συντακτική ομάδα που κατορθώνει να μας δίνει κάθε μήνα τη δυνατότητα να έχουμε ένα εκπληκτικό περιοδικό στα χέρια μας. Πραγματικά δείχνει ότι κάνετε τη δουλειά σας με μεράκι, ενώ άνετα ξεπερνάτε και γνωστά περιοδικά του εξωτερικού.

Είναι η πρώτη φορά που σας γράφω, αν και είμαι φανατικός αναγνώστης εδώ και κάτι χρόνια. Οι αλλαγές που κάνετε έχουν καταστήσει το περιοδικό κορυφαίο. Ετσι μου φαίνεται άδικο να λέγεται κάποιες φορές ότι έχετε ξεφύγει από τον παλιό, καλό εαυτό σας. Το ότι δίνετε ιδιαίτερη βαρύτητα στα παιχνίδια, χωρίς να ξεχνάτε και τις βασικές ανάγκες κάθε χρήστη, είναι ακριβώς αυτό που θα έπρεπε να είστε. Στο κάτω κάτω της γραφής από μόνα τους τα παιχνίδια αποτελούν σημαντικό κομμάτι της κομπιουτερίστικης ζωής μας. Από την άλλη, είναι ιδιαίτερα εκνευριστικό να βλέπουμε απεγνωσμένα γράμματα αναγνωστών που προσπαθούν να μας πείσουν για την αχρηστία των καινούριων λειτουργικών. OK, μπορεί και εγώ να μην είμαι απόλυτα ικανοποιημένος από τα Windows, όμως δεν μπορώ να πω ότι ήταν τέλεια και στο DOS. Το καθένα έχει τα μειονεκτήματα και τα πλεονεκτήματά του. Δηλαδή, τι πρέπει να κάνω στο τέλος; Να τα πετάξω όλα και να βγάλω πάλι το CPC6128; Σίγουρα δεν πρέπει να ξεχνάμε και τα παλιά (πολλά μπράβο για το "Emulator's Corner"), αλλά όχι και έτσι! Κάθε άποψη δεκτή, μήπως όμως μερικοί το παραπαίζουν μάγκες;



Και τώρα κάτι που αφορά στην ύλη και συγκεκριμένα το "Top Ten". Πολύ καλή ιδέα, αλλά μήπως θα έπρεπε να την εξελίξετε λίγο; Εννοώ πως θα μπορούσατε να κάνετε μία ψηφοφορία για τα 100 π.χ. καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Κάτι άλλο. Στο site της Westwood είδα πως το C&C2 θα βγει 24/3! Αλήθεια, δεν γίνεται να βρείτε κανένα playable demo; Και επειδή μου την έχει βιδώσει κάπως αυτή η Starcraftμανία... το Starcraft δεν συγκρίνεται -κατά την άποψή μου- με το C&C. Στην πραγματικότητα θα έλεγα ότι δεν είναι τόσο πρωτικό. Καλά ήταν με τους Terrans, αλλά μετά το θέμα κατάντησε γελοίο. Οχι, δεν εννοώ τη δυσκολία, αναφέρομαι στην όλη ιδέα. Μα είναι δυνατόν να παλεύεις με κάτι pixel-ιασμένες χαζομάρες που φτύνουν οξύ!!! Πού είναι τα οχήματα του C&C; Αυτές ήταν επικές μάχες.

Προτείνω στα γράμματα που στέλνουν από εδώ και εμπρός οι αναγνώστες να βάζουν σε υστερόγραφο την ψήφο τους. C&C or Starcraft? Ετσι, για να κάνουμε και λίγο χαβαλέ. Ας μην το πάρουν προσωπικά μερικοί.

Ελπίζω να μη σας κούρασα, αν και το γράμμα μου είναι κάπως μεγάλο.

Keep up the good work!

Φιλικά
Ιωσήφ Σ. Παρασκευάς
erikosthe21st@hotmail.com

ΥΓ. 1: +1 για τηλεοπτική εκπομπή.

ΥΓ. 2: Παραδέχομαι ότι όντως το σενάριο στο Starcraft ήταν εκπληκτικό, όμως με τις μονάδες γίνεται το ντέρμπι και όχι με το σενάριο.

ΥΓ. 3: Μα, ρε παιδιά, ποιανού ιδέα ήταν η αφίσα; Ποιος ήταν ο δημιουργός αυτού του τερατ... (ουπς!) εκπληκτικού δημιουργήματος; Πριν από το επόμενο χτύπημα προειδοποιήστε τουλάχιστον!

ΥΓ. 4: Command & Conquer is simply the BEST!!!

ΥΓ. 5: I'll be back!!!

Φίλε Ιωσήφ,

Κατανοούμε πλήρως την ανυπομονησία σου να δεις, επιτέλους, το Tiberian Sun στο drive του υπολογιστή σου και βέβαια τη συμμεριζόμαστε. Μην ανησυχείς, μόλις σκάσει μύτη κάποιο playable demo θα το δεις το συντομότερο δυνατό στο συνοδευτικό CD-ROM μας. Διαφωνούμε πάντως με τη σύγκριση που κάνεις με το Starcraft, αφού το τελευταίο ουδέποτε φιλοδοξούσε να αποτελέσει ένα σύγχρονο ρεαλιστικό πολεμικό strategy game, όπως τα Command & Conquer και Red Alert, αλλά προοριζόταν, από τότε που ανακοινώθηκε αρχικά, να είναι μια διαστημική προέκταση του γνωστού fantasy κόσμου των Warcraft series. Και για να λέμε και του στραβού το δίκιο, στο multiplayer η ζυγαριά σαφώς κλίνει προς το μέρος του Starcraft. Οσο για την αφίσα, αν θυμάμαι καλά η ιδέα ανήκε στον αγαπητό μας εκδότη, που πρότεινε μάλιστα να μας μεταλλάξει, ώστε να γίνουμε στην πραγματικότητα έτσι όπως μας είδες και να μην ταλαιπωρηθεί ιδιαίτερα το τμήμα DeskTop Publishing του περιοδικού για να μοντάρει εικόνες και φωτογραφίες. Τελικά, όπως θα κατάλαβες, ο εκδότης μας κατάφερε, παρά τις έντονες επιφυλάξεις μας, να επιβάλλει τη θέλησή του...

ΤΙ ΝΑ ΓΡΑΨΩ, ΤΙ;

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι ένας εκ των αρχαιότερων αναγνωστών σου, αφού σε διαβάζω ανελλιπώς από το 19ο τεύχος σου. Είναι ωστόσο μόλις η δεύτερη φορά που σου γράφω, γεγονός που με ωθεί να σου ζητήσω τη δημοσίευση του γράμματος παρά τη μεγάλη έκτασή του.

Αρχικά σκεφτόμουν να τοποθετηθώ και εγώ όπως κάθε ανή-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦ

συχος PC user πάνω στα επίκαιρα θέματα που απασχολούν την κοινωνία -και δη ελληνική κοινωνία- των υπολογιστών. Δεν θα το κάνω όμως για έναν απλούστατο λόγο. Γιατί όλα πια έχουν λεχθεί και οι δικές μου απόψεις απλώς θα επαναλάβουν κάποιες ήδη διατυπωμένες, σπαταλώντας τον πολύτιμο χώρο του περιοδικού. Τι να γράψω δηλαδή; Για τον σπασίκλα και τα προβληματικά παράθυρά του που όμως έχουν επιβληθεί, εξωθώντας μερίδα του κοινού σε αντιδραστικές κινήσεις (εμμονή σε DOS, Linux κ.λπ.); Να γράψω για τις βασανιστικές αναβαθμίσεις που η βιομηχανία των υπολογιστών μάς επιβάλλει; Αναβαθμίσεις αχρείαστες για τη συντριπτική πλειοψηφία των χρηστών, που ουσιαστικά υποκύπτοντας στο δέλεαρ μιας 3D κάρτας μόνο και μόνο για να δουν το Quake να πετά, τροφοδοτούν τη νοσηρή αυτή κατάσταση; Ή μήπως να γράψω για τη μαγεία του Internet, ενός γονατισμένου όμως -από άποψη ταχύτητας- Internet και κυρίως ενός Internet-θύμα της υπερβολικής εμπορευματοποίησης που έχει ως αποτέλεσμα να γίνεται κτήμα κάθε άσχετου σε βάρος αυτών που πραγματικά το χρειάζονται (έστω και για διασκέδαση). Μπα, καλύτερα να γράψω για το πάντα επίκαιρο ζήτημα της πειρατείας που όλοι καταδικάζουμε, αλλά όλοι κάποια στιγμή θα προωθήσουμε για να νιώσουμε τη χαρά του "τζάμπα πράμα". Υπάρχει βέβαια και το hot θέμα, αυτό της συσχέτισης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με τη βία. Εκεί πια τι να πεις, όταν βγαίνει ο γνωστός παραθυράκιας (λέτε τελικά σε αυτόν να οφείλεται η εμπορική επιτυχία των Windows 95;) για να καταδικάσει τις φρικιαστικές σκηνές του Carmageddon και του Diablo και έπειτα από λίγα λεπτά από τον ίδιο σταθμό παρελαύνει ο "Πληρωμένος δολοφόνος Νο XXVI" ή η ηθικοπλαστική κινηματογραφική παραγωγή "Λάουρα, έτοιμη για όλα".

Όχι, δεν θα γράψω για τίποτα από τα παραπάνω που κατάντησαν τετριμμένα από την πολλή κουβέντα, που όμως σταματάει εκεί και δεν προχωρεί σε ενέργειες που θα διορθώσουν τα κακώς κείμενα της Πληροφορικής. Θα γράψω όμως για αυτό καθαυτό το περιοδικό μας, το αγαπημένο μας PC MASTER, που μας συντροφεύει εδώ και 9 χρόνια και θα συνεχίσει να βρίσκεται κοντά μας για άλλα 99 χρόνια (ή μήπως είναι λίγα;). Θα προχωρήσω λοιπόν σε μια σειρά από παρατηρήσεις και προτάσεις που θέλω να πιστεύω ότι θα αποβούν ωφέλιμες για το περιοδικό.

- Καταρχήν, σε ό,τι αφορά τη φιλοσοφία του περιοδικού, είναι πια κοινό μυστικό ότι τα παιχνίδια αποτελούν τη βάση του. Έχω όμως την αίσθηση ότι τα τελευταία περίπου δύο χρόνια τα game reviews και οι άλλες στήλες των παιχνιδιών έχουν υποβαθμίσει την υπόλοιπη θεματολογία του περιοδικού. Το γεγονός αυτό πικραίνει τους παραδοσιακούς και παλαιότερους αναγνώστες που είχαν συνηθίσει ένα PC MASTER πολύπλευρο. Εσείς βέβαια γνωρίζετε τις ανάγκες του κοινού σας καλύτερα από εμένα (το ερωτηματολόγιο θα ήταν αποκαλυπτικό εξάλλου) και ανάλογα πράττετε. Προσωπικά, νιώθω ότι στις επερχόμενες αλλαγές που λογικά θα υπάρξουν δεν θα απογοητευτώ όπως δεν απογοητεύτηκα ποτέ (honestly!).

- Στο πλαίσιο της παραπάνω παρατήρησης, προτείνω να ενταθούν τα hardware reviews υπό τη μορφή συγκριτικών ανάμεσα στις διάφορες προτάσεις που υπάρχουν στην αγορά γύρω από κάθε είδος περιφερειακού. Τον ένα μήνα, παραδείγματος χάριν, συγκριτικό με κάρτες γραφικών, τον επόμενο με οθόνες και πάει λέγοντας. Επιπλέον, η ενότητα των game reviews μπορεί να προσεχθεί περισσότερο, ώστε να παρουσιάζονται μόνο οι σημαντικοί τίτλοι της αγοράς και να αποφεύγονται οι φόλες τύπου "Zom-

bieville". Ετσι, το Game Club διατηρεί το επίπεδό του και ταυτόχρονα εξοικονομούνται σελίδες για πιο hardware στήλες.

- Λοιπές στήλες άσχετες με το χώρο των υπολογιστών δεν χρειάζονται. "Super Κατερίνα" θα το κάνουμε εδώ; Το RPG συγχωρείται, γιατί δεν είναι ακριβώς άσχετο με το χώρο (εξάλλου τα RPGs είναι πορωτική κατηγορία παιχνιδιών και όποιος το αμφισβητεί προφανώς συγκαταλέγεται στους αμύητους).

- Περιορίστε κάπως τη στήλη CD-ROM, αφού το CD μάς "λέει" πιο πολλά. Και μια και ο λόγος για το CD, προσέξτε λίγο παραπάνω τα shareware.

- Το "Emulator's corner", αν και δεν είμαι fan, φαίνεται ότι έχει κερδίσει πολύ κόσμο, επομένως καλώς ήλθε. Καλώς ήλθε και ο πιγκουίνος και πραγματικά είμαι περίεργος για το μέλλον του Linux...

- Επέκταση απαραιτήτως για το "Learn the Net" και μάλιστα με μεγαλύτερη θεματολογία πέρα από την ξενάγηση σε sites. Επέκταση χρειάζεται και η "PC Flash" που συρρικνώνεται διαρκώς. Τόσο software υπάρχει στην αγορά εξάλλου.

- Πρόταση για τα game reviews. Ας υπάρχει σε κάθε τεύχος μια ενότητα όπου θα παρουσιάζονται ανά είδος οι 5 ή και 10 καλύτεροι τίτλοι με βάση την εμπειρία που απέκτησαν από αυτούς οι συντάκτες του "PC Master". Ετσι, για να κάνουμε και εμείς τις απαραίτητες συγκρίσεις ενόψει των μελλοντικών παιχνιδοεξορμήσεων. Δεν είναι αναγκαίο η διαβάθμιση να βασίζεται στη βαθμολογία που έχει δοθεί, αφού είναι λογικό αυτή να μην είναι πάντα απόλυτα αντιπροσωπευτική. Α, τι έγιναν τα reviews των αναγνωστών στο επετειακό τεύχος; Τα κόψατε σκοπίμως ή έπεσε αναδουλειά; Αν συμβαίνει το πρώτο, κακώς συμβαίνει, αν συμβαίνει το δεύτερο, να μου το πείτε για να... αναλάβω!

Κατά τα άλλα συνεχίστε την εκπληκτική δουλειά γιατί -ως γνωστόν- ο δρόμος για την κορυφή είναι ευκολότερος ...μπλα ...μπλα...

Γιώργος

ΥΓ. 1: Hail στον ασυναγώνιστο Τσουρινάκη "eternal lord of adventureland".

ΥΓ. 2: Heavy Metal is the law! Πρέπει να έχετε πάντως αρκετά μέταλλα στο "PC Master", αν κρίνω από κάτι ατάκες που γράφονται πού και πού.

ΥΓ. 3: X-Files και ξερό ψωμί. Αυτή η σειρά είναι αρρώστια. Οπως και το Babylon 5 βεβαίως.

ΥΓ. 4: Dark Sun RIP. Γιατί μας το έκανες αυτό TSR/Wizards of the coast;

ΥΓ. 5: Ενα μεγάλο χαίρε στα κολλητάρια από την ΑΣΟΕΕ.

ΥΓ. 6: Τσουρινάκη, save me! Το γρηγορότερο δημοσίευε στο "Adventure SOS" τις απαντήσεις στα ακόλουθα βασανιστικά ερωτήματα που σου θέτω για το Might and Magic VI (από τα δυσκολότερα RPGs που έχω δει):

α) Πού είναι το κλειδί για τον πύργο στο New Sorpigal (αυτός μέσα στην πόλη όχι το Goblinwatch), β) Πώς παίρνω το chime of harmony από το temple of Baa που μου ζητάνε στο town hall του New Sorpigal; Τελείωσα το temple of Baa στο Ironfist, αλλά το μόνο που πήρα είναι ένα gong. γ) Πότε περίπου θα βρω το spell fly; Σε μια hint list στο Δίκτυο διάβασα ότι στο New Sorpigal βρίσκεις ένα scroll of fly, αλλά δεν το εντόπισα. Είναι random; δ) Πού θα βρω το κλειδί για να ανοίξω την πόρτα στο τέλος του Snergle's cavern στο Ironfist; Αναφέρομαι στην τελευταία -και μοναδική κλειδωμένη- πόρτα του dungeon με τα dwarves. Δεν έχω πάρει πάντως καμία αποστολή για το συγκεκριμένο dungeon - τουλάχιστον ακόμα.

Αγαπητέ συντάκτη της αλληλογραφίας, ικετεύω. Μεταβίβασε τα τελευταία ερωτήματα στον wizard Τσουρινάκη γιατί τα 'χω

παίξει. Το ΥΓ. 6 πάντως δεν είναι απαραίτητο να δημοσιευθεί.

Φίλε μας,

Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά λόγια σου και τις ενδιαφέρουσες προτάσεις σου. Οπως θα είδες, εξάλλου, οι περισσότερες από αυτές έχουν ήδη υλοποιηθεί, ενώ και οι υπόλοιπες ελήφθησαν σοβαρά υπόψη. Η στήλη με τα reviews των αναγνωστών σταμάτησε, ενώ ο Αντρέας θα σου απαντήσει μέσω της στήλης "Adventure SOS" στα ερωτήματα που θέτεις. Ευκαιρίας δοθείσης, σημειώνουμε πως θα πρέπει, εάν μέρος της επιστολής σας απευθύνεται σε συγκεκριμένη στήλη του περιοδικού, να στέλνετε γράμμα σε ξεχωριστό φάκελο, με την ένδειξη, για παράδειγμα, "για τη στήλη Adventure SOS".

ΝΕΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΡΙΑ

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι μια νέα αναγνώστριά σου και ταυτόχρονα νέα στο μαγικό κόσμο των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Εστειλα αυτό το γράμμα στο αγαπημένο μου περιοδικό για πολλούς λόγους. Καταρχήν, θα ήθελα να δώσω τα πολύ θερμά συγχαρητήριά μου στη συντακτική ομάδα του περιοδικού καθώς και σε όλους τους ανθρώπους που εργάζονται με μεράκι και αγάπη για να δημιουργηθεί το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα.

Θα ήθελα να θίξω ορισμένα θέματα που καίνε τους PC users. Ο αγαπητός σε όλους (!) Πέτρος "Nigel Mansell" κατηγορεί τον Bill Gates (επίσης αγαπητό σε όλους!), τη Microsoft και τα Windows (95/98). Γιατί, ρε φίλε; Επειδή εσύ δεν θέλεις να βάλεις Win πρέπει κι εμείς να μείνουμε στο απαρχαιωμένο DOS; Αυτό δεν είναι λύση. Εμένα μου φαίνεται υπερβολικό.

Στην ελληνική αγορά επικρατεί ένα χάος. Πάρα πολλά καταστήματα (δεν μιλώ βέβαια για μεγάλες αλυσίδες καταστημάτων, αλλά για τοπικά, μικρά μαγαζιά) εκμεταλλεύονται και ξεγελούν τους ανυποψίαστους χρήστες πουλώντας σκαρταδούρες και "μαϊμούδες". Ζητώ, για παράδειγμα, το αγαπημένο μου CD και δεν μου το δίνουν στο γνήσιο κουτί του με το manual και με όλα τα συνοδευτικά. Μου δίνουν ένα "original αντιγραμμένο" CD. Αυτή η κατάσταση είναι απελπιστική και παράλληλα εκνευριστική. Ας ενωθούμε, PC users και gamers, και ας κάνουμε κάτι.

Αλλο ένα θέμα που έχει πάρει τεράστιες διαστάσεις μέσω των στηλών του "PC Master" είναι οι αναβαθμίσεις. Οπως είχε γράψει και ο (πολύ σωστός) αναγνώστης Σωτήρης Σκουλούδης, όποιος θέλει να χρησιμοποιεί τις πιο σύγχρονες εφαρμογές για να ικανοποιεί τις ηλεκτρονικές απαιτήσεις του, να απολαμβάνει όλα τα κάλλη των τελευταίων παιχνιδιών που βγαίνουν στην αγορά και να έχει πρόσβαση στο Internet, τότε είναι άξιος της μοίρας του. Είναι αλήθεια ότι πλέον δεν προλαβαίνουμε τις εξελίξεις. Βέβαια, ίσως δεν χρειάζεται να τις προλαβαίνουμε!

Ευχαριστώ για την υπομονή σας.

Η πιστή αναγνώστρια του "PC Master"

Γεωργία Αϊτάκη

Φίλη μας,

Οντως τα θέματα που θέτεις ταλανίζουν εδώ και καιρό τον κόσμο των gamers και βέβαια απασχολούν κατά καιρούς τη στήλη "Αλληλογραφία". Συμφωνούμε μαζί σου στο ότι κανείς δεν έχει υπογράψει συμβόλαιο να ακολουθεί τις εξελίξεις, άλλωστε αυτές τρέχουν στο χώρο των υπολογιστών με ιλιγγιώδη ταχύτητα, κάτι που καθιστά μάλλον αδύνατη την προσέγγισή τους, τουλάχιστον από τη μεγάλη μερίδα των home users και των gamers που δεν έχουν φουσκωμένα πορτοφόλια. Η μαγική λέξη είναι "επιλογή", ώστε να παίρνουμε, απ' όσα απλόχερα μας

προσφέρονται, αυτά που αντέχουμε να πληρώσουμε και βέβαια μας ενδιαφέρουν περισσότερο.

ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΚΑΙ... ΤΖΙΝ ΜΑΪΜΟΥ

Αγαπητό "PC Master",

Κάνω την πλέον κλασική αρχή για γράμμα, έτσι για να μη διαφέρω από τους άλλους αναγνώστες σου. Επειτα από ένα διάστημα σιωπής αρκετά μεγάλο έρχομαι πάλι να σχολιάσω διάφορα θέματα που αφορούν σε αυτά τα ρημάδια που εμείς ονομάζουμε υπολογιστές. Προτού αρχίσω, να ευχηθώ σε όλους που δουλεύετε για να βγαίνει κάθε μήνα αυτό το περιοδικό στα περίπτερα ό,τι καλύτερο.

Αρχίζω το σχολιασμό λέγοντας ότι μερικοί χρήστες τολμούν να χρησιμοποιούν τον πολύτιμο χώρο της ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑΣ για να λένε ασυναρτησίες και να πετάνε λάσπη εναντίον χρηστών που εκφράζουν προσωπικές απόψεις. Αυτή τη στιγμή κι εγώ το ίδιο θα κάνω και δεν ντρέπομαι καθόλου.

Αναφέρομαι ασφαλώς στο φίλο χρήστη "Templar", τον οποίο ευχαρίστως θα "έσκιζα", ας μου επιτραπεί ο όρος, στο STARCRAFT. Αλήθεια, ας μου εξηγήσει κάποιος γιατί όποιος δεν ξέρει τι ψευδώνυμο να βάλει, πάει και διαλέγει ονόματα ηρώων από παιχνίδια στρατηγικής(;), χάθηκαν τα αγαπητά adventures; Ζητώ συγγνώμη από τον αγαπητό κ. Τσουρινάκη αν έθιξα ένα σοβαρό θέμα.

Ναι, φίλε "Templar", είμαι φανατικός της αντιγραφής γιατί όπως εσύ καίγεσαι μήπως πληρώσεις κάνα χιλιάρικο στον ΟΤΕ, έτσι κι εγώ καίγομαι μήπως πληρώσω κάνα χιλιάρικο παραπάνω στις εταιρίες διανομής των παιχνιδιών.

Τώρα το αν είμαι πανέξυπνος, όπως θες να με ονομάσεις, αυτό φαίνεται από το γεγονός ότι εγώ έχω τόσα CDs αντιγραμμένα που ούτε στα πιο τρελά όνειρά σου δεν πρόκειται να δεις και κανένα δεν έχει πρόβλημα. Εσύ όμως, όπως μας λες, πήρες CDs χωρίς AUDIO TRACKS. Αλήθεια, πότε κατάλαβες ότι λείπουν τα κομμάτια, μήπως όταν σου είπε κάποιος φίλος σου ότι "αυτό το παιχνίδι στον Μπάμπη έπαιζε και μουσική!";

Οσο για τα παιχνίδια που εμπεριέχονται σε πολλά CDs, έχω να πω ότι είμαι φανατικός adventurάς (πάλι ζητώ συγγνώμη από τον κ. Τσουρινάκη) και κατά συνέπεια κάτοχος διάφορων παιχνιδιών που ξεπερνούν τα 3 CDs. Ολα αντίγραφα. Για παράδειγμα, θα αναφέρω ότι το "Black Dahlia", το οποίο είναι 8 CDs, το αντέγραψα με 5.000 δρχ. Κόστισαν 4.000 δρχ. τα CDs και 1.000 δρχ. η αντιγραφή. Τώρα, αν σε εσένα το αντιγράψουν με περισσότερα λεφτά, τότε τι να πω, μάλλον δεν είσαι καλά δικτυωμένος, αδελφάκι μου. Παράτα το το άθλημα καλύτερα, κοστίζει ακριβά. Φιλική συμβουλή.

Τέλος, εγώ δεν είπα σε κανέναν "πήγαινε να πάρεις το πειρατικό", απλώς είπα δημοσίως ότι προτιμώ τα αντιγραμμένα παιχνίδια, γιατί είναι το ίδιο λογισμικό με λιγότερα λεφτά. Δηλαδή κάνω ό,τι ακριβώς κάνεις εσύ που πας και αγοράζεις ένα παντελόνι τζιν "μαϊμού" για να μην πληρώσεις το όνομα της LEVI'S.

Ζητώ ένα μεγάλο συγγνώμη για το τεράστιο γράμμα μου, αλλά κάποια πράγματα έπρεπε να μπουν στη θέση τους, γιατί σαν πολύ ξεχαρβαλωθήκαμε εδώ πέρα.

Φιλικά
WINTERMUTE

Αγαπητέ Wintermute,

Η LEVI'S μπορεί να πουλά ακριβά τα παντελόνια της, ωστόσο δεν απαγορεύει σε κανέναν να κατασκευάσει τζιν με τη δική του φίρμα. Αν σου αρκεί το φθηνό (ή δεν διαθέτεις μεγαλύτερο βαλάντιο), το παίρνεις και πληρώνεις λίγα, αν θέλεις κάτι ανώ-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

τερης ποιότητας και μπορείς να σκάσεις το απαιτούμενο παραδάκι, προτιμάς το ακριβό. Οι φίλοι σου οι πειρατές, όπως καταλαβαίνεις, αποτελούν μια εντελώς διαφορετική περίπτωση, γιατί δεν φτιάχνουν παιχνίδια από μόνοι τους, αλλά αντιγράφουν τον κόπο και τη δουλειά των άλλων, που επιπλέον έχει και κάποια copyrights. Εσύ βέβαια μπορεί να χαίρεσαι που ψωνίζεις φθηνότερα, στην πραγματικότητα όμως δεν είσαι παρά κλεπταποδόχος. Κι εγώ, για παράδειγμα, αν μου λείπουν μερικά εκατομμύρια και έρθω και τα κλέψω από σένα, θα πρέπει με τη λογική σου να είμαι απόλυτα ικανοποιημένος. Εσύ, αλήθεια, θα είσαι;

ΜΙΑ ΚΡΙΤΙΚΗ ΜΑΤΙΑ

Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Σας γράφω για να σας επιστήσω την προσοχή σε μερικά θέματα που αφορούν στο "PC Master". Είναι εμφανές τον τελευταίο καιρό ότι το περιοδικό "ψάχνεται" και βρίσκεται ίσως σε ένα κρίσιμο στάδιο. Παρατηρώ με έκπληξη τους συντάκτες διάφορων άρθρων να αλλάζουν, ενώ ειδικά στα game reviews, με εξαίρεση κάποιους συντάκτες, βλέπω καινούρια ονόματα να μπαινοβγαίνουν. Δεν ξέρω αν κάνω λάθος, αλλά υπάρχει μια σημαντική αστάθεια αυτή τη στιγμή στο περιοδικό. Στήλες εναλλάσσονται και μετατίθενται, καταργούνται ή προστίθενται νέες. Ελπίζω το ερωτηματολόγιο να σας βοήθησε να εντοπίσετε τις διαθέσεις των αναγνωστών και τις προτιμήσεις τους και έτσι να φτάσετε σε ένα πιο σαφές σχήμα του περιοδικού.

Σε ό,τι αφορά τα reviews, θα ήθελα να παρατηρήσω επίσης την τάση που υπάρχει τελευταία -και ιδίως μετά το κλείσιμο της Plotline- να βρίσκετε μόνοι σας τα παιχνίδια που θέλετε, αναγράφοντας "από την προσωπική συλλογή του συντάκτη". Συνεπώς υπάρχει σχετική έλλειψη προσφοράς παιχνιδιών. Δεν ξέρω αν αυτή είναι η αιτία, αλλά έχω παρατηρήσει πως πολλά παιχνίδια, όπως το Rainbow Six, το Deer Hunter 1, 2(!!!) κ.ά., που είχαν τρομερή επιτυχία στην Αμερική αλλά και στη Μ. Βρετανία, καθώς και η ελληνική version του Ring (με το review του Ανδρέα διαφωνώ) δεν παρουσιάστηκαν στο περιοδικό.

Και κάτι άλλο: Κάθε χρόνο κάθε συντάκτης παρουσίαζε τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς που πέρασε. Φέτος το ξεχάσατε; Προτείνω, όπως όλα τα περιοδικά, να δίνετε βραβεία στα καλύτερα παιχνίδια ανά κατηγορία και τελικά στο καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς. Επίσης, περισσότερες δεύτερες γνώμες. Τώρα, σε ό,τι αφορά την ελληνική αγορά Πληροφορικής γενικότερα, παρ' όλη την ανάπτυξή της υπάρχει ένα χάος, ιδιαίτερα στο λογισμικό και στα παιχνίδια, το οποίο αναπτύχθηκε και μετά το κλείσιμο της Plotline. Πειρατικά παιχνίδια παντού, δίπλα σε μεγάλα μαγαζιά, κανένας έλεγχος και η παραεισαγωγή ανθεί. Τι θα γίνει με αυτό; Μήπως θα έπρεπε ως περιοδικό να ασκείτε περισσότερη πίεση στις εταιρίες (CD Media, Microstar) για να μειωθούν αυτές οι τεράστιες διαφορές στις τιμές από κατάστημα σε κατάστημα και τα παιχνίδια "only in Asia";

Φιλικά

Παναγιώτης Λιβιτσάνος

ΥΓ. 1: Εχω έτοιμο review του Rainbow 6 αν θέλετε. Επίσης οποιαδήποτε βοήθεια-συνεργασία μπορώ να την παράσχω (αν μπορώ βέβαια!).

ΥΓ. 2: Χρειάζεται περισσότερη προβολή ίσως του "PC Master" και γενικά της βιομηχανίας παιχνιδιών στην ελληνική TV και στο mainstream κοινό. Τι θα γίνει με την εκπομπή; Χλωμό;

Φίλε Πάνο,

Διάβασα την επιστολή σου με ιδιαίτερη προσοχή, μια και την απηύθυνες προσωπικά σε μένα, και έχω να σου δώσω κάποιες απαντήσεις:

1. Προσωπικά δεν πιστεύω πως ένα περιοδικό πρέπει να παραμένει, ως προς τη δομή του, συνεχώς σταθερό και αναλλοίωτο. Ισα ίσα νομίζω πως ένα μεγάλο μέρος της επιτυχίας του, το "PC Master" οφείλει στη διαρκή ανανέωση που πάντοτε θέλουμε να προσαρμόζεται στις δικές σας απαιτήσεις. Αλλωστε, ο χώρος της Πληροφορικής είναι τόσο ρευστός, που όποιος μένει στα ίδια είναι a priori καταδικασμένος να καταντήσει βαρετός και ανεπίκαιρος. Αντίθετα, δεν είμαι υπέρ των συχνών αλλαγών συντακτών, γιατί κάτι τέτοιο δεν συμβάλλει πάντοτε θετικά σε ένα περιοδικό, αλλά προσπαθώ να δίνω πάντοτε ευκαιρίες σε όσους έχουν τα προσόντα (δεν θα είχα καμιά αντίρρηση να δω και ένα δικό σου δοκιμαστικό review, στείλ' το μου όποτε είσαι έτοιμος). Βέβαια, από την άλλη μεριά, οι νέες στήλες που εσείς ζητήσατε, χρειάστηκαν και αυτές νέους ανθρώπους για να τις αναλάβουν.

2. Είναι αδύνατο να παρουσιάζουμε στο "PC Master" κάθε καινούριο παιχνίδι που κυκλοφορεί. Θα έπρεπε να διαθέτουμε τις διπλάσιες σελίδες, αν βέβαια θέλαμε να διατηρήσουμε τις αναλυτικές παρουσιάσεις που σήμερα κάνουμε -σωστά πιστεύω- προκειμένου να έχετε μια πλήρη εικόνα για τους τίτλους που κυκλοφορούν κι όχι απλά να διαβάζετε αναδημοσιευμένα και καλλωπισμένα δελτία Τύπου, πρακτική που δυστυχώς συναντάμε όχι σπάνια σε έντυπα του χώρου. Αναγκαστικά, λοιπόν, κάνουμε τις επιλογές μας και μερικές φορές ίσως καθυστερούμε λίγο στις παρουσιάσεις ορισμένων παιχνιδιών, όχι επειδή δεν έχουμε το παιχνίδι ή δεν έχει ετοιμαστεί το review, αλλά επειδή δίνουμε κάπου αλλού προτεραιότητα.

3. TOP συντακτών για το 1998 δεν δημοσιεύσαμε, επειδή ήταν πρόσφατο το τεύχος 100, όπου οι συντάκτες ψήφισαν τα αγαπημένα τους παιχνίδια όλων των εποχών. Οσον αφορά στις παραεισαγωγές και την πειρατεία, θα έχεις φαντάζομαι παρατηρήσει πως κάθε μήνα αφιερώνουμε σελίδες για αυτά και για άλλα φαινόμενα της ελληνικής αγοράς, τόσο από την "Αλληλογραφία" όσο και από στήλες "User Power" ή "Μεταξύ Μας".

Αυτά λοιπόν. Με την προσθήκη πως η καλοπροαίρετη κριτική από τους αναγνώστες μας είναι πάντοτε ευπρόσδεκτη, περιμένω σύντομα νέα σου.

Βαγγέλης Κράτσας

ΥΓ. Για τα όσα γράφεις σχετικά με τις παραεισαγωγές, την πειρατεία, τις διαφορές τιμών και τα άλλα παρεμφερή φαινόμενα της ελληνικής αγοράς, το "PC Master" ασκεί και θα συνεχίσει να ασκεί δημοσιογραφικό έλεγχο, όπου χρειάζεται. Βέβαια, άλλοι είναι αυτοί που μπορούν να πάρουν αποφάσεις και νομικά μέτρα, χτυπώντας το κακό στη ρίζα του.

PC

αγγελίες

Πολλοί από εσάς μας έχετε ζητήσει να δημιουργήσουμε από τις σελίδες του "PC Master" μία στήλη όπου θα μπορείτε να στέλνετε τις αγγελίες σας για οτιδήποτε σχετικό με PC διαθέτετε, και να τις βλέπετε δημοσιευμένες. Ξεκινάμε λοιπόν από αυτό το τεύχος την υλοποίηση της επιθυμίας σας. Οσοι επιθυμείτε, μπορείτε να μας στείλετε το σχετικό κουπόνι που θα βρείτε σε αυτές τις σελίδες, γράφοντας με λίγα λόγια τι θέλετε να πουλήσετε ή ψάχνετε να αγοράσετε, καθώς και τα στοιχεία σας προκειμένου όποιος ενδιαφέρεται να επικοινωνήσει μαζί σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη Πληροφορικής, όπως software/games, hardware κ.ο.κ. Happy hunting!

SOFTWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Το Sanitarium σε λογική τιμή.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης Τζιβάρας
E-mail: dimis13@yahoo.com

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Ripper
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τζάκας Αργύρης
E-mail: argytzak@med.auth.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: CD-ROM Games
Under a Killing Moon: 5.000 δρχ.
Nemesis: The Wizardry Adventure: 4.000 δρχ.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Original Games
Ceasar3
Obsidian
Hunter/killer
NBA 98
FIFA 98
Monkey Island 3
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης Τζιβάρας
E-mail: dimis13@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Original εφαρμογές και games, όπως MS-Money, Atlantis, Wing Commander, Encarta, Railroad Tycoon, Syndicate Wars, Rebel Assault 2. Τιμές: από 2.000 έως 9.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
E-mail: karastathis@usa.net

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα PC Games Larry 7 - Love for Sail! 3.000 δρχ. και Descent II (ελληνικό εγχειρίδιο) 2.500 δρχ. στα κουτιά τους.
Επίσης το βιβλίο CORELDRAW 8 - Πλήρης οδηγός [Εκδόσεις ANUBIS - σελ. 600] 5.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γκούνης Θεόδωρος
E-mail: gmag28f2@otenet.gr
Τηλ.: 0683-22197

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Timegate: 2.500 δρχ.
The Last Express: 5.000 δρχ.
Dark Forces: 3.500 δρχ.
Kickoff 97: 1.500 δρχ.
NBA 96: 1.000 δρχ.
EarthWorm Jim 1+2: 5.000 δρχ.
ή όλα μαζί: 14.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης Ευσταθίου
E-mail: jim@ath.forthnet.gr

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Σκληρός δίσκος από 800MB και άνω σε άριστη κατάσταση. Μόνο μάρκες Quantum, Seagate και Fujitsu.
Οποιοσδήποτε ενδιαφερόμενος ας επικοινωνήσει με e-mail μαζί μου. Παρακαλώ γράψτε μάρκα - μοντέλο - χωρητικότητα. Ευχαριστώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κώστας
E-mail: btosywba@hotmail.com

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel 166MMX ή 200MMX ή 233MMX.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αντώνιος Χάψας
E-mail: hapsas@med.upatras.gr
Τηλ.: 671263

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: SoundBlaster 16 (ISA) σε πολύ χαμηλή τιμή. Είναι γνήσια και έρχεται με CD που περιέχει τους drivers.
Τιμή : 9.900 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σορτ Ανδρέας
E-mail: dsort@otenet.gr
Διεύθυνση: Βέρνου 13, Πάτρα
Τηλ.: 061-279325

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Κάρτα ήχου 100% συμβατή SoundBlaster Pro, με chip "Opti 930". Μπαίνει σε θύρα ISA και κοστίζει 5.900 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σορτ Ανδρέας
E-mail: dsort@otenet.gr
Διεύθυνση: Βέρνου 13, Πάτρα
Τηλ.: 061-279325

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Modem SupraExpress (Plug&Play) ταχύτητας 14.400. Υπάρχει δυνατότητα αποστολής και λήψης fax. Είναι ISA και κοστίζει 6.900 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σορτ Ανδρέας
E-mail: dsort@otenet.gr
Διεύθυνση: Βέρνου 13, Πάτρα
Τηλ.: 061-279325

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Σκληρός δίσκος 50MB. Αυτός ο σκληρός δίσκος δεν είναι σαν τους άλλους. Η εγκατάστασή του είναι πολύ απλή γιατί μπαίνει σε θύρα ISA και δεν χρειάζεται καθόλου setup.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σορτ Ανδρέας
E-mail: dsort@otenet.gr
Διεύθυνση: Βέρνου 13, Πάτρα
Τηλ.: 061-279325

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Matrox Mystique με 4MB. Υποστηρίζει επιτάχυνση 3D γραφικών.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σορτ Ανδρέας
E-mail: dsort@otenet.gr
Διεύθυνση: Βέρνου 13, Πάτρα
Τηλ.: 061-279325

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Macintosh LC2 (με οθόνη, ποντίκι, πληκτρολόγιο), 256 χρώματα, μόνο 70.000 δρχ. Περιέχει software (Word, Excel, Power Point, Anti-Virus). Οσοι ξέρετε από Macintosh, θα γνωρίζετε πως 70.000 είναι πολύ λίγα.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σορτ Ανδρέας
E-mail: dsort@otenet.gr
Διεύθυνση: Βέρνου 13, Πάτρα
Τηλ.: 061-279325

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Κάρτα Diamond Monster 3D 2 σε άριστη κατάσταση μόνο 25.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Διονύσιος Πυλαρινός,
E-mail: seth@otenet.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Scanner επιτραπέζιος (Flatbed). Εγχρωμος με μέγιστη ανάλυση 300x600 dpi (9.600 software). O scanner είναι σε άριστη κατάσταση και συνοδεύεται από CD με drivers και προγράμματα. Τιμή: 15.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
E-mail: seth@otenet.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Modem Supra external 33.600 για 15.000 δρχ. και Cyrix 200 επεξεργα-

στής για 10.000 δρχ. ή ανταλλάσσονται με άλλα περιφερειακά όπως hard disk, CD-ROMs, κάρτα γραφικών κ.λπ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος Δόγκας
E-mail: dogas@otenet.gr
Τηλ.: 0462-28059

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Εξωτερικό Iomega Zip drive SCSI, 100 MB, με 8 δισκάκια, μόνο 42.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
E-mail: dti@iname.com
Τηλ.: 6128865, 093-2743750

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Motherboard ABIT AX5+CPU Pentium 200 MMX+Diamond Stealth SE 1MB+Seagate 850MB+Μνήμη 32MB: 100.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Απόστολος Αποστολίδης
E-mail: tolis@gmx.net
Τηλ.: 097-346802 & 854302

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel Pentium 200MMX με μητρική Soyo 5BT5 και μνήμη 64MB (2x32MB SIMMs EDO PANASONIC). Πωλούνται όλα μαζί 80.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
E-mail: elias.hantzakos@iname.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Digitizers. Αντικαθιστούν το ποντίκι με ηλεκτρονικό στυλό.
Wacom ARTPAD = 29.000 δρχ.
Wacom ARTPAD 2 = 39.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
E-mail: karastathis@usa.net

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Playstation με δώρο το παιχνίδι Rage Racer, 35.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας Γιαννιώτης
E-mail: xargiann@otenet.gr
Τηλ.: 0221-76994

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Η/Υ IBM P-200, 8x CD-ROM, 32MB RAM, 3Dfx κάρτα Voodoo I, modem Zoom 14.400, VGA S3 375 4MB, monitor 14", SB 16 value, ισχυρή motherboard. Μόνο 150.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
E-mail: ilias@econ.auth.gr
Τηλ.: 031-420366

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: 3D Accelarator Diamond Monster 3DVoodoo1: 20.000 δρχ. Τιμή συζητήσιμη.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
E-mail: umaguma@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Ολοκαίνουριος φορητός υπολογιστής με: Pentium 233MHz, 3,2GB HDD, 11,2 In Monitor, 64MB RAM, CD-ROM, modem 33.600 bps + 100 δωρεάν ώρες στο Internet.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
E-mail: bacchus@compulink.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Η/Υ 486, όχι πολύ μεταχειρισμένος, οθόνη έγχρωμη 14", φίλτρο, εκτυπωτής EPSON LX-300 έγχρωμος, αμερικανικό modem. Τιμή 200.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μαρία Σούττη
E-mail: pelasgos@compulink.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Pentium 133, Μητρική V-tech (της Altec), 16 MB RAM, 2,1 GB Quantum, Diamond Stealth 3D 2240, Floppy 3.5, CD-ROM Toshiba 8x, Full Tower, Modem US Robotics Sportster 33.6 x2. Μόνο 160.000 δρχ.! Τιμή συζητήσιμη.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παντελής Σωτηρόπουλος
E-mail: psot@netscape.net

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Zenith Noteflex φορητό 486 DX4/75MHz Intel, 24MB RAM, 1MB VRAM, TFT οθόνη, αποσπώμενο 1.3GB δίσκο, κάρτα ήχου, με εξωτερικό CD-ROM με SCSI-2 PC Card, Windows 98.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δαμιανός
E-mail: dti@iname.com
Τηλ.: 093-2743750 & 6128865

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Canon MV1 Digital Video camera (Progressive scan, virtual motor drive, firewire) 2 μηνών.
Τιμή: 600.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης Αναγνώστου
E-mail: frequent@otenet.gr

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

☐ Hardware ☐ Software ☐ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ.......... ΤΗΛ.:..........

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ..........

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

ΑΠΟ ΤΟ FANTASY SHOP



Αν σας αρέσουν οι σπαζοκεφαλιές, οι γρίφοι, τα σταυρόλεξα και, γενικά, όλα όσα αναγκάζουν το μυαλό σας να δουλεύει γρήγορα, τότε αυτή η στήλη φτιάχτηκε για εσάς. Κάθε μήνα θα βρίσκετε εδώ μία διαφορετική πρόκληση. Αυτόν το μήνα έχουμε για εσάς ένα παζλ λέξεων, το οποίο επιμελήθηκε ο Νάσος Μπέλλος. Αν το λύσετε, συμπληρώστε τα στοιχεία σας, κόψτε ολόκληρη τη σελίδα με το σχετικό δελτίο και στείλτε τη στη διεύθυνση του περιοδικού: "PC Master", Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη στο φάκελο "Master of Puzzles".

1ος νικητής

Ένα Warhammer Fantasy Battles Introductory Box, ένα Paint Set Box και μία ετήσια συνδρομή στο Fantasy Club.

2ος-4ος νικητής

Δύο κασετίνες Display Box Middle Earth: The Wizards Card Game - The Balrog Expansion Set και 10 ώρες δωρεάν χρήσης Internet στο "Fantasy Netcafé".

5ος νικητής

Ένα Starter Set δύο παικτών για το Middle Earth: The Wizards Card Game και 10 ώρες δωρεάν χρήσης Internet στο "Fantasy Netcafé".

6ος νικητής

Ένα Starter Set δύο παικτών για το Middle Earth: The Wizards Card Game.

7ος-8ος νικητής

Ένα Rulebook: Middle Earth Role Playing Game.

9ος-10ος νικητής

Ένα Middle Earth RPG Accessory Pack Box.

11ος-12ος νικητής

Μια νουβέλα Battletech.

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Μαρτίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Απριλίου, από την οποία θα αναδειχθούν 12 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 13η Απριλίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Μαΐου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 24 Μαΐου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και το Fantasy Shop.

W	E	D	O	G	S	O	F	W	A	R	R	T	Y	U	I
D	O	S	O	P	A	S	D	F	G	H	J	K	L	N	H
A	S	O	R	C	S	A	N	D	G	O	B	L	I	N	S
R	E	A	D	G	J	K	Y	U	I	O	S	J	N	Z	Y
K	V	H	C	E	K	E	A	T	R	E	G	H	K	X	T
E	R	C	S	B	L	S	B	V	V	L	R	K	K	D	R
L	A	Y	D	N	L	V	R	L	E	E	F	I	L	Y	D
V	W	T	C	U	N	D	E	A	D	N	D	S	P	H	C
E	D	R	E	T	R	H	T	S	I	W	I	O	T	M	V
S	S	E	U	Y	G	D	O	C	V	B	A	P	R	L	E
U	O	D	I	I	S	F	N	Y	T	N	L	R	E	N	X
P	A	F	H	L	A	C	N	A	Q	R	K	H	V	V	C
O	H	G	L	O	U	B	I	S	D	F	G	J	S	E	Z
L	C	O	K	L	I	Z	A	R	D	M	E	N	X	A	S

Βρείτε τις ακόλουθες 13 φυλές του Warhammer και σημειώστε τες μέσα στο παζλ (μπορεί να βρίσκονται οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια):

1) WOOD ELVES
2) HIGH ELVES
3) EMPIRE
4) BRETONNIA
5) CHAOS
6) ORCS AND GOBLINS
7) DARK ELVES
8) UNDEAD
9) LIZARDMEN
10) DWARVES
11) CHAOS DWARVES
12) DOGS OF WAR
13) SKAVEN



ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε ολόκληρη τη σελίδα στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ:..ΟΝΟΜΑ: ....
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:.........................ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.:..ΤΗΛ.: ....

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που ήδη φάνταζε τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers, για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

THE DIG

Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

LARRY 7 - LOVE FOR SAIL

Το απόλυτο sex symbol στην ιστορία των computer games δεν είναι η Lara Croft παρά τις εντυπωσιακές καμπύλες της (στο κάτω- κάτω δεν είναι παρά πολύγωνα). Τον τίτλο της πιο cult ψηφιακής φιγούρας κατέχει εδώ και πολλά χρόνια ο Larry. Στην έβδομη περιπέτειά του αποφάσισε να πάει κρουαζιέρα για να μπλεχτεί σε νέους πονηρούς μπελάδες. Τα βελτιωμένα γραφικά αναδείκνυαν με τον καλύτερο τρόπο τα αποκαλυπτικά Easter Eggs.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

OBSIDIAN

Το πρώτο adventure της Rocket Science, που έδειξε τις ικανότητες των δημιουργών του. Πρωτόγνωρα, γεμάτα φαντασία γραφικά και εξαιρετικά πλούσια και μεγάλη δράση ήταν τα βασικά προτερήματά του. Το παιχνίδι εξελισσόταν στο εσωτερικό ενός τεράστιου κρυστάλλου που φιλοξενούσε παράξενους κόσμους.
Παρουσίαση: Απρ. '97 **Βαθμολογία:** 95%

SHADOWS OVER RIVA

Το τρίτο μέρος της πολύ επιτυχημένης role playing σειράς Realms of Arcania ήρθε για να επιβεβαιώσει ότι τα RPGs "παλαιού τύπου" όχι μόνο δεν πέθαναν, αλλά εξακολουθούν να βγάζουν καταπληκτικούς τίτλους. Εξαιρετικό σενάριο, πολλές αποστολές, λεπτομερέστατο σύστημα μάχης και πλούσια δράση συνθέτουν ένα καθαρόαιμο RPG, ιδανικό για τους σκληροπυρηνικούς του είδους.
Παρουσίαση: Ιούλ.-Αυγ. '97 **Βαθμολογία:** 94%

ATLANTIS

Το Atlantis ήταν το παιχνίδι της Cryo που ξεπέρασε τα πρότυπα στα γραφικά των adventure games, δημιουργώντας έναν από τους πιο ρεαλιστικούς τρισδιάστατους κόσμους. Με άποψη πρώτου προσώπου και κίνηση 360 μοιρών, τρισδιάστατο ήχο και πλούσια δράση αποτελεί ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών.
Παρουσίαση: Ιούλ.-Αυγ. '97 **Βαθμολογία:** 96%

BETRAYAL IN ANTARA

Ενα RPG που κυκλοφόρησε από τη Sierra ως ανεπίσημη συνέχεια του Betrayal at Krondor (τα δικαιώματα είχαν στο μεταξύ παραχωρηθεί στη 7th Level) και αποτέλεσε μεγάλη έκπληξη για το είδος. Πέρα από τα καταπληκτικά γραφικά και το τρισδιάστατο σύστημα μάχης, το Betrayal in Antara διέθετε και ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον σενάριο.
Παρουσίαση: Οκτ. '97 **Βαθμολογία:** 92%

ZORK GRAND INQUISITOR



Το πρώτο μέρος μίας νέας τριλογίας της Activision βασισμένης στα θρυλικά Zorks δικαίωσε το θρύλο τους όντας ένα καταπληκτικό adventure. Τα εξαιρετικά -σουρεαλιστικά σε αρκετές τοποθεσίες- γραφικά σε συνδυασμό με το Z-Vision σύστημα χειρισμού που παρουσιάστηκε στο Zork Nemesis και επέτρεπε πλήρη περιστροφή 360 μοιρών βύθιζαν τον παίκτη σε έναν κόσμο γεμάτο χιούμορ, πλούσια δράση και πρωτότυπους γρίφους.
Παρουσίαση: Ιαν. '98 **Βαθμολογία:** 96%

FALLOUT 2



Το εν λόγω παιχνίδι χαρακτηρίστηκε ως η αναγέννηση των RPGs και όχι άδικα, αφού ανακίνησε το ενδιαφέρον για τα λεγόμενα post nuclear games. Η συνέχειά του περιείχε κατά πολύ βελτιωμένα γραφικά, περισσότερη δράση κατά 50%, καλύτερες και περισσότερες αποστολές και ένα σωρό ακόμη μικρές και μεγάλες βελτιώσεις που έφεραν το παιχνίδι στις κορυφαίες θέσεις των RPGs και ενθουσίασαν ακόμα περισσότερο τους ήδη φανατικούς υποστηρικτές του.
Παρουσίαση: Δεκ. '98 **Βαθμολογία:** 93%

STRATEGY

WARCRAFT 2

Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multiplayer δυνατότη-

τές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.
Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

AFTERLIFE
Η εξομοίωση του μεταθανάτιου κόσμου δεν είναι και τόσο μακάβρια υπόθεση, όταν έχουμε να κάνουμε με ένα απίστευτα χιουμοριστικό αλλά και εθιστικό παιχνίδι στρατηγικής. Προσπαθήστε να δώσετε σε κάθε νεκρό αυτό που του αξίζει, τιμωρώντας ή ανταμείβοντάς τον με τους πιο αστείους τρόπους που φανταστήκατε ποτέ.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 95%

X-COM 3: APOCALYPSE
Το τρίτο, καλύτερο και εθιστικότερο μέρος της γνωστής σειράς της Microprose, ήταν πολύ πιο δύσκολο από τα προηγούμενα, αλλά εισήγαγε μάχες πραγματικού χρόνου, τεράστιο βάθος στο gameplay και μία κλιμακωτή πρόκληση που καθήλωνε τον παίκτη για ώρες. Από τις καλύτερες παραγωγές στο χώρο των strategy games.
Παρουσίαση: Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

DUNGEON KEEPER
Ενα από τα συνήθη επιτυχημένα πειράματα της Bullfrog που αρέσκεται στην ανάμειξη γνήσιας στρατηγικής με τις πιο απίθανες καταστάσεις. Γίνετε άρχοντας του Κάτω Κόσμου και ετοιμαστείτε να καταλάβετε (σκάβοντας και πολεμώντας) την επιφάνεια σε ένα πρωτοποριακό τρισδιάστατο περιβάλλον.
Παρουσίαση: Οκτ. '97 **Βαθμολογία:** 92%

AGE OF EMPIRES
Το δεύτερο επιτυχημένο computer game για τη Microsoft (το πρώτο τέτοιο ήταν το Flight Simulator, τα υπόλοιπα ήταν από "πατάτες" έως τερατουργήματα) ήρθε με το Age of Empires, ένα παιχνίδι-σταθμό στη φρενήρη πορεία που γνώρισαν τα real time strategy games τα τελευταία δύο χρόνια. Κορυφαίο gameplay, πλαισιωμένο με λεπτομερείς και ευμεγέθεις μονάδες, κατόρθωσε να κάνει τη διαφορά παρά τα μικροπροβλήματα στο χειρισμό.
Παρουσίαση: Δεκ. '97 **Βαθμολογία:** 90%

MYTH: THE FALLEN LORDS
Το Myth ήρθε σε μία εποχή όπου τα strategy games παρουσίαζαν μία καμπή όσον αφορά στο στήσιμό τους. Η μετα-Red Alert εποχή άφηνε μικρά περιθώρια για πειραματισμούς, ώσπου το Myth πήρε την καθαρή στρατηγική δράση και την έκλεισε σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον από αυτά που μόνο οι φανατικοί των άλλων παιχνιδιών μπορούσαν να απολαύσουν. Η κατακόρυφη αύξηση σε απαιτήσεις συνδυαζόταν από κατακόρυφη αύξηση της αισθητικής απόλαυσης.
Παρουσίαση: Μάρτ. '98 **Βαθμολογία:** 92%

LORDS OF MAGIC
Η συνέχεια του Lords of the Realms υπήρξε

SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή

QUAKE
Ενα από τα παιχνίδια που θα κάνουμε καιρό να ξεχάσουμε είναι το Quake της id Software, το οποίο έχει καταστεί σημείο αναφοράς για κάθε σύγχρονο Doom-clone καθώς αποτελεί, κατά κάποιον τρόπο, συνέχεια του παιχνιδιού που δημιούργησε αυτή την κατηγορία και την καθόρισε τόσο τεχνικά όσο και θεματολογικά. (Εκτός κι αν νομίζετε ότι το Doom δεν έπαιξε κανένα ρόλο στη δημιουργία όλων αυτών των "χαριτωμένων" games.)
Με ένα εξίσου επιτυχημένο sequel, δύο add-on τίτλους, το τρίτο μέρος να ετοιμάζεται πυρετωδώς και δεκάδες sites στο Internet να υπερθεματίζουν για το πόσο καλό είναι το Quake, δεν υπάρχει καμία αμφιβολία πως θα αποτελεί αδιαμφισβήτητο πρότυπο για πολύ καιρό (και ότι οι φανατικοί του Doom είναι, γενικώς, άρρωστα άτομα).

QUAKE I
Ηταν ήδη πολυσυζητημένο προτού ακόμα κυκλοφορήσει καθώς η id υποσχόταν το "κάτι άλλο" σε σχέση με τα απειράριθμα Doom-clones που κυκλοφορούσαν τότε. Τα κατάφερε σε αρκετά μεγάλο βαθμό, αφού το Quake ξεχώρισε για τη δράση και την ταχύτητα των γραφικών παρά τον κατά πολύ αυξημένο ανταγωνισμό από μεγάλα ονόματα του χώρου. Το gameplay, βέβαια, δεν άλλαξε παρά σε λεπτομέρειες μόνο (π.χ. αυτόματη χρήση



των διακοπτών), αφού αποτελεί το καλύτερο χαρακτηριστικό των παιχνιδιών αυτών.

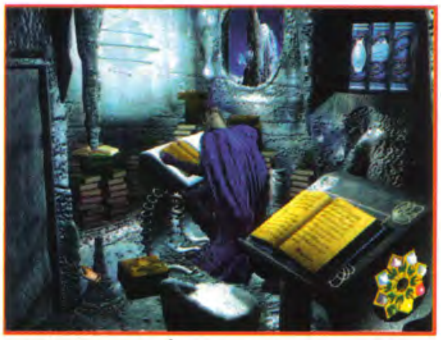
QUAKE II
Το sequel του Quake ξεπέρασε κατά πολύ σε φήμη και αποδοχή τον original τίτλο καθώς συνοδευόταν από εκτεταμένες multi-player λειτουργίες και τη δυνατότητα ενσωμάτωσης νέων custom made αντικειμένων (γνωστά και ως mods).
Φυσικά θα πρέπει να αναφέρουμε και την κατά πολύ βελτιωμένη graphics engine, η οποία επέτρεπε λειτουργίες και εφέ που δεν είχαν μέχρι στιγμής εμφανιστεί σε computer game. 172 καταμετρημένες βελτιώσεις και διορθώσεις είχε το δεύτερο Quake. Πίστες, mods και κάθε είδους σχετικά αρχεία άρχισαν να κάνουν την εμφάνισή τους στο Internet με καταιγιστικό ρυθμό.

MISSION PACKS: GROUND ZERO & THE RECKONING
Τα δύο mission packs του Quake II σημείωσαν ιδιαίτερη επιτυχία καθώς εμπλούτιζαν τον κόσμο του Quake με νέες πίστες (ριζικά διαφορετικές στο Reckoning), νέους εχθρούς (και ανάλογα μεγαλύτερα bosses) νέα, υπερκαταστροφικά όπλα (phalanx particle canon, ion ripper) και ό,τι άλλο θα μπορούσε να κάνει τους ήδη φανατικούς να περάσουν όλη αυτή την επίπονη διαδικασία με νέα όρεξη. Το storyline συνήθως δεν ενδιαφέρει ιδιαίτερα σε τέτοιου είδους games, οπότε αναφέρουμε για την ιστορία ότι μάχεστε πάλι εναντίον των Strogg εντός και εκτός έδρας.





The Hall Of Fame



ένα ριζικά διαφορετικό παιχνίδι με πολύ περισσότερες προκλήσεις αλλά και σημαντικά αυξημένη δυσκολία. Σκοπός του παίκτη ήταν να ενώσει τους οκτώ Ναούς κατά του σατανικού Balkoth, κάτι που απαιτούσε ατέλειωτες ώρες παιξίματος για να επιτευχθεί, ακόμα και στο κατώτερο επίπεδο δυσκολίας. Παρά τα μικροπροβλήματα στο χειρισμό, οι εκπληκτικές σε απόδοση και λεπτομέρεια μάχες σε συνδυασμό με έναν εξαιρετικά δομημένο κόσμο μαγείας έκαναν τη διαφορά.
Παρουσίαση: Μάρτ. '98 **Βαθμολογία:** 90%

ACTION

DUKE NUKEM 3D
Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

CRUSADER: NO REGRET
Ενα ιδιαίτερα βίαιο action που επέμενε στην τρισδιάστατη ισομετρική άποψη - και καλά έκανε. Αναλαμβάνετε την πλήρη καταστροφή ενός σεληνιακού σταθμού με μία μεγάλη ποικιλία όπλων. Καταιγιστική δράση και εξαιρετικά γραφικά έδιναν την αίσθηση του πραγματικού. Περιείχε δε ορισμένες από τις εντυπωσιακότερες εκρήξεις σε computer game.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

MOTO RACER
Αν είστε λάτρεις των δύο τροχών εκτός από gamer, τότε σίγουρα θα γνωρίζετε το Moto Racer, για να μην αναφέρουμε ότι το έχετε τελειώσει κιόλας. Με κύρια όπλα τα γραφικά και την ταχύτητά του, συνεχίζει με τον καλύτερο τρόπο την παράδοση των (ομολογουμένως λίγων) παιχνιδιών που εξομοιώνουν το πληκτρολόγιο με το τιμόνι μίας street ή cross μηχανής.
Παρουσίαση: Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

HEXEN II
Ενα ζοφερό Doom-clone στηριγμένο στην ξακουστή 3D engine του Quake II, γεγονός που του εξασφάλιζε κορυφαία ποιότητα γραφικών. Παράλληλα απαιτούσε τη μέγιστη προσοχή του παίκτη στο περιβάλλον και την εξέλιξη της υπόθεσης προκειμένου αυτή να ολοκληρωθεί, σηματοδοτώντας μια γενιά "Doom-οειδών", που ξέφευγαν από το παραδοσιακό kill and destroy.
Παρουσίαση: Οκτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

TOMB RAIDER II
Η επιστροφή της Lara Croft στις μικρές οθόνες συνοδεύτηκε από τον ενθουσιασμό των αρρένων gamers (ενισχυμένες καμπύλες, γαρ) και τις εξίσου ενθουσιώδεις κριτικές του ειδικού Τύπου (οι συντάκτες του οποίου είναι, σε συντριπτικό ποσοστό, άνδρες). Και δεν ήταν μόνο η Lara, που μπλέκει σε νέες περιπέτειες, συστατικό της επιτυχίας. Τα κορυφαία σκηνικά, η κίνηση των χαρακτήρων και η πλούσια και ποικίλη δράση έπαιξαν το ρόλο τους. 'Η μήπως όχι;
Παρουσίαση: Ιαν. '98 **Βαθμολογία:** 96%

WING COMMANDER PROPHECY



Το πέμπτο μέρος της καταπληκτικής σειράς της Origin βασιζόταν στην αρχή: "Λιγότερα videos, περισσότερη δράση", περιορίζοντας τον αριθμό των CDs σε τρία (σε σύγκριση με τα έξι του τέταρτου μέρους). Οι εναλλακτικές cutscenes περιορίστηκαν, αλλά η μηχανή των γραφικών βελτιώθηκε σε πολύ μεγάλο βαθμό. Εκμεταλλευόμενο στο έπακρο τις δυνατότητες των σύγχρονων υπολογιστών πρόσφερε διαστημικές αερομαχίες που λίγο διέφεραν από τις αντίστοιχες κινηματογραφικές.
Παρουσίαση: Φεβρ. '98 **Βαθμολογία:** 91%

SIMULATION

FLIGHT UNLIMITED
Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.
Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

TOP GUN
Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.
Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

F-22 LIGHTNING II
Ενας αρκετά εύκολος στην εκμάθηση flight simulator με πολύ όμορφα φωτορεαλιστικά γραφικά. Μολονότι ιδανικός για αρχάριους, δεν θα απογοητεύσει τους hardcore οπαδούς των εξομοιωτών.
Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

NEED FOR SPEED 2
Η συνέχεια ενός εξαιρετικά επιτυχημένου εξομοιωτή αγώνων, που θυσίαζε την πιστή εξομοίωση για χάρη της ταχύτητας και της δράσης. Οδηγήστε οκτώ θηριώδη αυτοκίνητα σε έξι διαφορετικά σημεία του κόσμου με ταχύτητες που ξεπερνούν τα 300 χλμ./ώρα.
Παρουσίαση: Ιούν. '97 **Βαθμολογία:** 95%

COMANCHE 3



Αν και τα παιχνίδια που ασχολούνται με εξομοίωση πολεμικού ελικόπτερου είναι μετρημένα στα δάχτυλα του ενός χεριού, το Comanche της Novalogic (η τρίτη συνέχειά του για την ακρίβεια) αναπληρώνει την έλλειψη στο έπακρο. Το παιχνίδι απλά θέτει νέα standards στον τομέα του ρεαλισμού, του gameplay και των γραφικών.
Παρουσίαση: Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

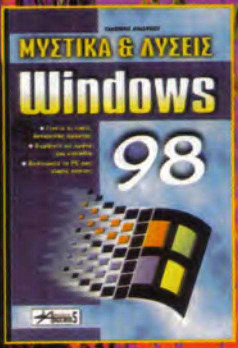
FIFA 98



Από το καλό στο καλύτερο πηγαίνει η κορυφαία πλέον ποδοσφαιρική εξομοίωση της Electronic Arts, που κάθε χρόνο βελτιώνει συνολικά το FIFA. Εν μέσω ποδοσφαιρικής φρενίτιδας για το Παγκόσμιο Κύπελλο κυκλοφόρησε το FIFA 98, που έδινε ιδιαίτερη έμφαση στο θεσμό. Οι διαφορές από το πραγματικό ποδόσφαιρο γίνονται ολοένα πιο δυσδιάκριτες.
Παρουσίαση: Ιαν. '98 **Βαθμολογία:** 95%

PC









Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

- **Α1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ** .... **3.100** — *Σελίδες 106*
- **Α2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ** ...**6.200** — *Σελίδες 384*

WINDOWS

- **Β1. WINDOWS 95 P.G** ....**3.900** — *Σελίδες 350*
- **Β2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95** ....**5.200** — *Σελίδες 248*
- **Β3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....**3.900** — *Σελίδες 160*
- **Β4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95** ....**5.800** — *Σελίδες 448*
- **Β5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95** ....**8.800** — *Σελίδες 736*
- **Β6. WINDOWS 98 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....**4.200** — *Σελίδες 254*
- **Β7. WINDOWS 98 ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ** **3.800**

WORD PROCESSORS

- **Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97** ....**6.800** — *Σελίδες 576*
- **Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....**3.900** — *Σελίδες 318*
- **Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7** ....**3.900** — *Σελίδες 216*
- **Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7** ....**4.800** — *Σελίδες 304*
- **Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ**...**6.200** — *Σελίδες 528*

GRAPHICS & CAD

- **Ε1. 3D STUDIO MAX** ....**12.800** — *Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916*
- **Ε2. 3D STUDIO MAX 2** ....**8.900** — *Σελίδες 648*
- **Ε3. COREL DRAW 7** ....**7.900** — *Σελίδες 624*
- **Ε4. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....**4.600** — *Σελίδες 384*
- **Ε5. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4** .....**6.200** — *Σελίδες 356*
- **Ε6. PHOTOSHOP 3**.................**5.200** — *Σελίδες 244*
- **Ε7. 3D STUDIO 3&4**...............**9.300** — *Σελίδες 750*
- **Ε8. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....**4.200** — *Σελίδες 334*
- **Ε9. AUTOCAD 14** ....**6.800** — *Σελίδες 400*
- **Ε10. LIGHTWAVE** ....**3.200** — *Σελίδες 120*
- **Ε11. COREL DRAW 8** ....**8.500** — *Σελίδες 600*
- **Ε12. COREL DRAW 8 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....**5.200** — *Σελίδες 384*

SPREADSHEETS

- **Ζ1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G.** ....**3.500** — *Σελίδες 248*
- **Ζ2. MICROSOFT EXCEL 97** ....**4.800** — *Σελίδες 256*

DATABASES

- **Η1. MICROSOFT ACCESS 97**..**5.800** — *Σελίδες 276*
- **Η2. SQL** ....**5.200** — *Σελίδες 226*

DTP

- **Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH** ....**5.200** — *Σελίδες 288*

ON-LINE & INTERNET

- **Ι1. WEB GUIDE** ....**6.200** — *Σελίδες 320*
- **Ι2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY** ....**9.300** — *Σελίδες 520*
- **Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET** ....**3.300** — *Σελίδες 112*
- **Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR** ...**3.300** — *Σελίδες 112*
- **Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET**.................**9.300** — *Σελίδες 640*
- **Ι6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ** .....**6.800** — *Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 400*
- **Ι7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ** ....**3.300** — *Σελίδες 136*
- **Ι8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML**..........................**3.300** — *Σελίδες 152*
- **Ι9. GRAPHICAL CLIENTS**.......**3.300** — *Σελίδες 136*
- **Ι10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET (Νέα έκδοση)** **6.900**
- **Ι11. WWW BROWSERS** ....**3.300** — *Σελίδες 156*
- **Ι12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC**.............**3.300** — *Σελίδες 122*

B U S I N E S S

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

- **Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ**...................**4.800** — *Σελίδες 256*
- **Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** ....**2.800** — *Σελίδες 104*
- **Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ**...........................**2.800** — *Σελίδες 108*
- **Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ** ....**2.800** — *Σελίδες 96*
- **Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ**............................**4.100** — *Σελίδες 234*
- **Π6. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ** ..**4.600** — *Σελίδες 308*

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

- **Ρ1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ**...........**3.100** — *Σελίδες 104*
- **Ρ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ**.........**2.800** — *Σελίδες 104*
- **Ρ3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ** ....**2.800** — *Σελίδες 96*
- **Ρ4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ** .... **4.100** — *Σελίδες 200*
- **Ρ5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** ....**4.800** — *Σελίδες 302*
- **Ρ6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ**......**4.800** — *Σελίδες 342*
- **Ρ7. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ**.......**4.100** — *Σελίδες 216*

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

- **Σ1. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** ....**2.800** — *Σελίδες 102*
- **Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** ....**2.800** — *Σελίδες 100*
- **Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**...................**2.800** — *Σελίδες 102*
- **Σ4. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ**...**4.100** — *Σελίδες 208*
- **Σ5. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ** ..**2.800** — *Σελίδες 120*
- **Σ6. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** ....**4.100** — *Σελίδες 280*

MANAGEMENT

- **Τ1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ**..............**4.100** — *Σελίδες 168*
- **Τ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT**.................**2.800** — *Σελίδες 112*
- **Τ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS**...................**2.800** — *Σελίδες 112*
- **Τ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** ....**2.800** — *Σελίδες 108*
- **Τ5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** ....**2.800** — *Σελίδες 100*
- **Τ6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ**................**4.100** — *Σελίδες 224*

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω...........................3.300
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4....................3.300
Σελίδες 152

I19. FRONTPAGE 98 ....3.300
Σελίδες 144

I20. Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ INTERNET 5.200
Σελίδες 330

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ.......................3.900
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX...............................9.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S2. ASTROCHART 12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S3. VISUAL DOMINUS PRO (Win 3.11 & 95) v. 4.0...39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5"

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι 15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER...........................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ..........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ..........................3.000

S11. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ...12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ..3.900
Σελίδες 278

O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 3.900
Σελίδες 182

O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS 4.000
Σελίδες 204

O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ....................3.900
Σελίδες 232

O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
Σελίδες 188

O8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
Σελίδες 432





ΔΙΑΦΟΡΑ

T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
Σελίδες 96

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ........2.800
Σελίδες 100

T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
Σελίδες 102

T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
Σελίδες 102

T11. PROJECT ΝΩΕ 4.100
Σελίδες 256

T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 88

T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
Σελίδες 216

T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
Σελίδες 150

T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
Σελίδες 100

T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ.........................2.800
Σελίδες 96

T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 112

T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ 2.800
Σελίδες 98

T21. ΙΗΣΟΥΣ ΧΡΙΣΤΟΣ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ....4.100
Σελίδες 296

T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
Σελίδες 100

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ 4.800
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

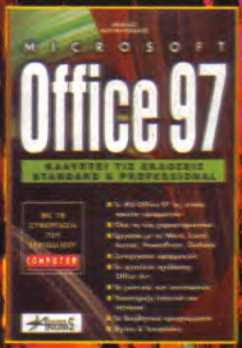
Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ..................3.800
Σελίδες 280

Φ6. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
Σελίδες 264

Φ7. ΤΙΓΚΑΝΑ (1ος τόμος).......4.800
Σελίδες 448

Φ8. ΤΙΓΚΑΝΑ (2ος τόμος).......4.200
Σελίδες 320

Φ9. ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΙΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΣΤΟΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΧΩΡΟ..............................3.200
Σελίδες 184





ΨΗΦΙΣΤΕ

ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

TOP TEN

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....ΠΟΛΗ: ....Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε <u>τώρα</u> τα τεύχη που σας λείπουν!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS PC master CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 75, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....ΗΛΙΚΙΑ..................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....ΠΕΡΙΟΧΗ ....Τ.Κ..................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ....ΤΗΛΕΦΩΝΟ..................

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ....ΥΠΟΓΡΑΦΗ..................

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ.....................



COMPUTERS
GAMES CLUB





ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.

TUROK 2	12.900
ALFA CENTAURY	12.900
BEAVES & BUTHEAD	12.900
ULTIMATE SOCCER 99	12.900
JEDI KNIGHT ABUSS ALTEGR	12.900
SIMCITY 3000	12.900
CLOSE COMBAT 3	12.900
TILT	4.900
PRO PILOT	4.900
FX FIGHTER	3.900
EF 2000	4.900
ADV. DESTROYER	3.900
MAGIC CARPET 2	3.900
CYBERIA 2	6.900
COMANCHE	3.900
STEEL PANTHERS	3.900
KNIGHT'S CHASE	3.900
RISE OF ROBOTS	3.900
TERANOVA	3.900
NBA 97	3.900
DREAMS	7.900
SONIC 3D	4.900
GREY WOLF	4.900
WIPE OUT	3.900
DESTINY	5.900
HARPOON CLASICS	6.900
BEDLAM	3.900
WORMS	4.900
W. COMANDER PROFECY	7.900
RAVEN	5.900
MANIC KARTS	3.900
V. KARTS	4.900
ATF GOLD	6.900
FLYING LORDS	6.900
USNF 97	6.900
PSYCHIC DETECTIVE	5.900
L.B.A.	5.900
CRONICLES OF SWORD	6.900
LEGASY OF KAIN	5.900
JOHNY BAZOOKA	4.900
FRANKENSTEIN	4.900
GLADESTINY	5.900
JOYPAD	6.500
JOYSTICK	7.500
MOUSE ΑΠΟ	3.000









Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

P2 333, QDI MOTHERBOARD, 8MB AGP, 64 SD RAM 100 MHz, 6.4 QUANTUM EX, 36x CD-ROM, 15" MONITOR, 56.600 MODEM ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ, ΗΧΕΙΑ, MOUSE, ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ FDD 1.44



ΤΙΜΕΣ ΤΕΛΙΚΕΣ ΜΕ Φ.Π.Α.

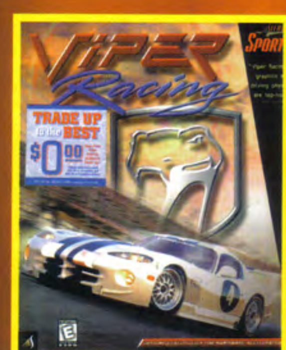
299.000 ΔΡΧ.





ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00
ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00





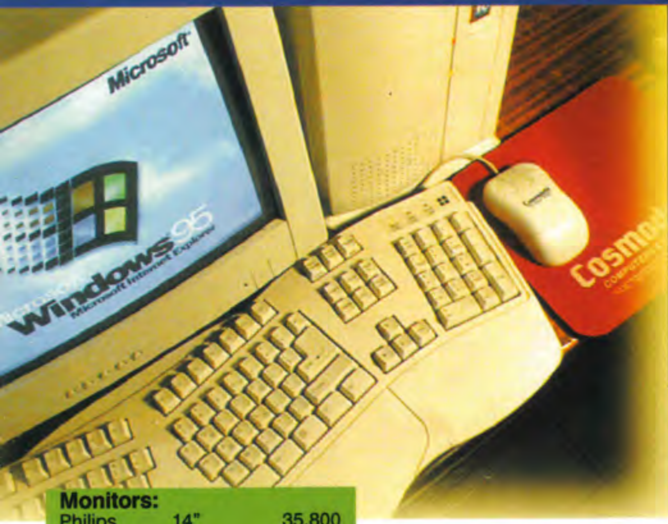
ΜΕΛΕΤΕΣ - ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΔΙΚΤΥΩΝ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27Β - **ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ**: ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243



EXPERT Pentium II 400

M/B:6ABX3 Pentium II
Επεξεργαστής : Intel 400 MHz
RAM: 64 MB
Σκληρός δίσκος: 6,4 GB
CD - ROM 36x & Κάρτα Ηχου
Κάρτα γραφικών: Intel AGP 8 MB
Οθόνη: 17" CTX (1600X1280)
Πληκτρολόγιο & Mouse
WINDOWS 98

329.000

ή 28.900 X 12 Μήνες

Νο1 ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΑ

NOTEBOOK FUJITSU 780TX
Pentium 233 Mhz, 32 MB RAM, 3.2 GB H.D.D., 12.1" TFT Color, CD - ROM, Sound Card.

499.000

TV-Tuner με TV-Control

28.000

SONY COLOR 15"

79.000

PHILIPS CD-R/ReWritable

75.000

Monitors:		
Philips	14"	35.800
Philips	15"	64.000
Royal	15"	41.000
CTX	15"	49.000
Eizo	15"	108.900
Sony GST	15"	99.000
CTX	17"	84.000
Eizo	17"	159.000
CTX	19"	189.000
Eizo	19"	299.000
Motherboards:		
Lucky star 6ABX2		29.000
QDI Briliant		29.000
Lucky star 440 LX		22.000
Lucky star 5MVP3		23.000
SVGA Cards:		
Intel 740 AGP 8 MB		14.000
Matrox G-200		32.000
Diamond G-460		18.000
Diamond Viper V-550		39.000
Creative Banshee 16 Mb		34.000
Hard Disks:		
Seagate 3.2 GB		37.000
Western Digital 3.2 GB		40.000
Seagate 4.3 GB		39.000
Quantum 8.4 GB		47.000
Quantum 6.4 GB		49.000
Western Digital 6.4 GB		51.000
Fax - Modems:		
Rockwell 33.6 k ext.		14.000
Rockwell 33.6 k int.		9.000
Rockwell 56 k ext.		22.000
Supra 56 k ext.		28.000
Printers:		
QMS Laser 6ppm		73.000
Epson Stylus 740		89.500
Canon 250		38.000
H.P. 710C		59.900
Scanners:		
Avision 9600 dpi		20.900
H.P. 4100		54.900
Epson 7000		85.000
Primax 9600 dpi		23.000
Multimedia:		
CD 36x Hitachi		14.000
CD 40x Pioneer		18.000
Sound Blaster 64 AWE		10.000
Sound Blaster 128		14.000
TV-Tuner με TV-Control		24.000



EXPERT Pentium II 366

M/B: Pentium II
Επεξεργαστής: Intel 366 Cel
RAM: 32 MB up to 512 MB
Σκληρός δίσκος: 4,3 GB
CD - ROM 32x1 Κάρτα Ήχου
Πληκτρολόγιο & Mouse
F.D.D.: 1,44 MB
WINDOWS 98

166.000

ή 14.800 X 12 Μήνες

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΓΙΑ ΕΣΑΣ... ΜΕ ΕΣΑΣ

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ 1	ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ 2
M\B PENTIUM II PENTIUM II 300C	**M\B PENTIUM CYRIX 233 D-RAM 32 MB**
55.000	**49.000**

Microsoft OEM
System Builder
Gold Partner

ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΕΙΔΩΝ

ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΕΩΣ 14 ΜΗΝΕΣ

ΧΡΥΣΗ Cosmodata COMPUTERS & PERIPHERALS ΕΓΓΥΗΣΗ

SERVICE & ΓΡΗΓΟΡΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ:

01 - 38 15 931
01 - 51 53 388

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: 9:00 - 17:00 ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: 9:00 - 20:00 ΣΑΒ.: 9:00 - 15:00

V